S EXCALIBUREM KAŽDÝ TÝDEN NA TV NOVA!

BAD influence!

EXCALIBUR 22

39 Kč • 44 Sk

První herní časopis v Čechách

SHADOW CASTER
skvělá recenze nového stylu a podrobné mapy

INCA II
recenze
a návod

52 STRAN

FRONTIER
Elite II

SAM & MAX

ALONE IN THE DARK II
příliš mnoho krve

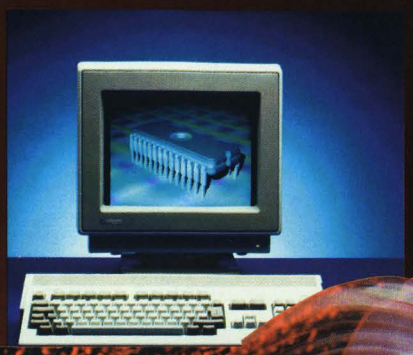
LEGEND OF KYRANDIA II

ŠPATNÝ VLIV KAŽDÝ TÝDEN NA TV NOVA!

A-B-Comp a.s.

Slevy pro velkoobchodníky a dealery.
Ceny jsou uvedeny s daní.

Amiga 1200



IBM *302.-Kč*
JOYSTICK QS-113

IBM *339.-Kč*
PYTHON 5 QS-189

MULTI *461.-Kč*
MAVERICK 1
QS-128F

MULTI *922.-Kč*
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO *899.-Kč*
AVIATOR 2 QS-153

SEGA *1066.-Kč*
AVIATOR 3 QS-156

IBM *914.-Kč*
AVIATOR 5 QS-151

MULTI *197.-Kč*
APACHE 1 QS-131

MULTI *234.-Kč*
FLIGHTGRIP 1
QS-129F

MULTI *799.-Kč*
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO *766.-Kč*
INTRUDER 2 QS-148

SEGA *939.-Kč*
INTRUDER 3 QS-150

SEGA *400.-Kč*
STARFIGHTER 3 QS-171

NINTENDO *233.-Kč*
STARFIGHTER 2W QS-157

A-B-Comp a.s.

Veverkova 28
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2
02/ 37 77 80-1
fax: 02/ 38 24 90

Prodejna

Po-Čt 9^{00}-18^{00} hodin
Pá 9^{00}-17^{00} hodin
So 9^{00}-12^{00} hodin

EXCALIBUR 22

EXCALIBUR 22
© Popular Computer Publishing, 1993.

RECENZE

14 ACES OVER EUROPE
Další letecké souboje z období 1. světové války.
16 ALIEN BREED II
Zase ty zrůdičky... Už jsou tu, šedé a slizké.
4 ALONE IN THE DARK II
Bestiální střílečka plná násilí. Preview.
24 BOB'S BAD DAY
29 BODY BLOWS GALACTIC
22 CANNON FODDER
Válka nebyla nikdy tak legrační...
29 CRAZY FOOTBALL
8 FRONTIER (ELITE II)
Temnoty vesmíru volají, přetlaková komora se otevírá.
24 GLOBDULE
23 GOAL
Goal! je vlastně pokračování vynikajícího Kick-Off II.
12 GOBLIIINS III
Třetí díl skvěle ulétlé adventury.
24 HERMETIC
18 HIRED GUNS
Chodby jsou plné bestií, zbraně jsou nabité.
17 LEGEND OF KYRANDIA II
Tajemná síla opět ohrožuje Kyrandii.
15 LOST IN TIME II
Tentokrát procitáte z mrákot na lodi.
23 LOTHAR MATTHÄUS FOTBALL-SIMULATION
U tohoto fotbalu si můžete zvolit směr následující přihrávky.
20 INCA II - WIRACHOCA
Lord Aguirre chce ovládnou celé impérium Inků...
19 MADDOG MAGREE
Divoký Západ na CD-ROM.
24 MAYHEM IN MONSTERLAND
13 SAM & MAX - HIT THE ROAD
Medvěd a králík v roli detektivů.
6 SHADOW CASTER
Zatím nejlépe zpracovaný dungeon.
24 SNAKES
10 SPACE HULK
Zcela nový typ hry se starými terminátory.
21 SUBWAR 2050
Jak vypadá podmořská válka budoucnosti?
29 TERMINATOR 2

NÁVODY

36 INCA
38 INCA II - WIRACHOCA
31 MIGHT & MAGIC V
Kompletní mapy.
40 SAM & MAX - HIT THE ROAD
30 SHADOWCASTER
Kompletní mapy.

MAGAZIN

42 LETECKÉ SIMULÁTORY
Historie, z historie do současnosti, grafika, typy simulátorů, budoucnost.
45 UNLIMITED ADVENTURE
Editor na tvorbu vlastních her podle pravidel staré anglické hry Dungeon & Dragons.

NEWS, CHEATS, INFO

25 DOPISY ČTENÁŘŮ
26 PLAKÁT EXCALIBURU
Pagan - Ultima VIII
46 BAD INFLUENCE - ŠPATNÝ VLIV
První herní pořad v TV NOVA ve spolupráci s EXCALIBURem.
47 BAD INFLUENCE - DATABLAST 1-4
Česká verze datablastu ze Špatného vlivu 1-4.
48 TIPY, TRIKY, ČÍTY
49 ZPRAVODAJ HLÁSÍ:
Každý z vás se může stát naším EXCALIBUR-ZPRAVODAJEM tím, že zašle zajímavou zprávu do naší nové rubriky.
49 ŘÁDKOVÁ INZERCE
50 INFORMACE, INFORMACE...
Anketa. Vylosovaný čtenář obdrží joystick!
50 A-B-COMP - SOUTĚŽ
50 JSTE LEGÁLNÍ?
Už jste se někdy zamysleli nad tím, co s vámi bude, když u vás policie najde pirátské kopie her nebo užitkových programů?
51 PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU
EXCALIBUR stále za 29 Kč. Informace pro předplatitele. Jak vyplnit složenku. Kde koupíte EXCALIBURy.

VÁŽENÍ PŘÁTELÉ,

někteří z Vás znají Excalibur z dob černobílého počátku. Tehdy nás napadl šílený nápad - vytvořit časopis počítačových her. Zatím nedostižný Lukáš Ladra zahájil ve velkém stylu. Společně s několika spoluautory sestavil opravdu skvělý časopis, ve kterém kromě dobrých recenzí a návodů nechyběly ani další zajímavosti ze světa počítačových her. Pak se objevily potíže a většina autorů šla dělat něco pořádného. Devítka a desítka nebyly příliš povedené. Pak mne napadla šílenost s barevným Excaliburem a společně s Andrewem a ICEm jsme vytvořili druhou generaci Excaliburu. Perfektní styl psaní, aktuálnost a většinou superaktuální návody - to byl hlavní znak éry Andrew-ICE. Hlavní koordinátor ICE však nyní studuje VŠ v Plzni a nemá čas na kvalitní práci v Excaliburu. Z veteránů jsem zůstal sám. Proto byl Excalibur 21 narychlo sestaven z článků pro původně zamýšlený PC Formát... A nastala otázka, jak dál? Jak jinak, další šílený nápad je tady! Toto číslo otevírá třetí generaci Excaliburů - generaci nového stylu. Nová struktura časopisu, nové rubriky, nový styl psaní, pravidelné vycházení, nový design, min. 52 stran včetně pevné obálky, Excalibur klub s kartou a hologramem... Prostě nový styl. Že nic nového? Zkuste se začíst... a odpustit nám některé nedostatky - Excalibur tvoří také noví autoři...

Váš Martin Ludvík.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Martin Ludvík. ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Jirsa. REDAKCE: Petr Skočdopole (PEE WEE) a Jiří Bubrják (SKURÚT). SPOLUPRÁCE: Jindřich Roblík (NAPOLEON), Daniel Farnbauer (DUNDY), Václav Provazník (DOLPHINE). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204. MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.**

Pozor! Začíná ALONE IN THE DARK II.

INFOGRAMES:

ALONE IN THE DARK II

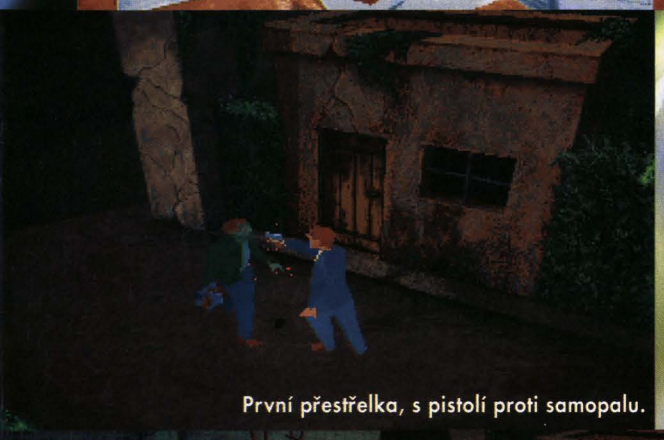
Bestiální střílečka plná násilí.

Bude se můj nový kostým líbit obyvatelům domu?

Když jsem se dozvěděl, že po velmi úspěšné hře ALONE IN THE DARK bude zřejmě následovat její pokračování, začal jsem shánět různé informace...

Nejdříve byl do světa vypuštěn "předkrm" pro ALONE IN THE DARK 2. Hra se jmenovala JACK IN THE DARK a byla jakousi velmi zkrácenou herní obdobou ALONE IN THE DARK 1. Měla to, co i její předchůdce: krásné pozadí, dokonale propracovanou vektorovou animaci postaviček a také několik logických (a několik nelogických) hádanek. Byla však velmi krátká, k dořešení stačilo udělat pár věcí, manuál by šel napsat pomocí deseti stručných bodů. Krátká zmínka o této hře jistě neuškodí. Hrdinou, tedy hrdinkou, je malá holčička, která je v ALLOWEENU zamčená v hračkářství a jejímž úkolem je osvobodit uvězněného SANTA KLAUSE. Celý příběh se odehrává pouze v tomto obchodě, jsou to asi čtyři obrazovky. Nicméně po dohrání této hry jsem netrpělivě očekával další zmínky o ALONE IN THE DARK 2.

A konečně jsem se dočkal. Dostala se ke mně jakási beta verze, tj. verze určená pro testování; tzv. "ostrá" verze bude lepší, budou odstraněny nedostatky a chyby, které se zde vyskytují. Nutno říci, že jich není málo, ale začněme popořádku.



První přestřelka, s pistolí proti samopalu.

Hra je postavena na stejném principu jako ALONE IN THE DARK 1 a JACK IN THE DARK. Na velmi pěkně namalovaném pozadí se pohybujete s vektorovou postavičkou. Jak už bývá zvykem, pohyby vaší postavy i postav vašich protivníků jsou dokonale propracované, vynikají plynulostí a podobností realitě. Můžete chodit, běhat, hledat, otvírat, nabíjet, používat různé věci, zkrátka je pro vás připravena celá škála činností, které třeba ani nevyužijete.

Tady se zřejmě střílelo z děla.

Áááá, to se hodí...

V celé hře máte k dispozici mnoho různých nástrojů, které slouží k obraně, útoku nebo k logickému řešení situací, ze kterých zdánlivě nevede jiná cesta než nohama napřed, pokud by vás třeba někdy někdo našel.

K tomu všemu hraje velmi dobrá hudba ladící k situaci. Dramatické situace doprovází melodie, která nenechá nikoho na pochybách, co se bude v následujících chvilkách dít. Po skončení přestřelky následuje chvilka oddychu, než se vše znovu zopakuje. Také zvuky jsou vyřešeny velmi realisticky. Slyšíte každý váš krok, každé prasknutí větvičky, klapání kohoutku u vybité zbraně, ba i pití posilujícího nápoje je doprovázeno klokotavými zvuky z reproduktorů. Opravdu se vyplatí mít k této hře zvukovou kartu.

Pozadí je opravdu velmi propracované.

Zvláště efektní je výběr zbraní. Můžete se s nepřáteli bít na férovku pěstmi (jim je to však jedno a klidně do vás dál střílejí z brokovnice). S pistolí je to lepší, zvláště pak střelba do zad. Samopal se hodí k masovějším přestřelkám, i těch není v této hře málo. Vyřízení jednotlivých protivníků zblízka je pak možné provádět brokovnicí, které málokdo odolá. Nutno říci, že nepřátelé mají podobné zbraně a střety s nimi nejsou jednoduché a mnohdy končí značným úbytkem vašich životů. Začínáte sice s tisícem

Uprostřed bitevní vřavy, platí pouze jedno: přežít.

Udrží to moji váhu?

A tak vypadá myšlenka živého terče v praxi, situace se však může velmi rychle změnit.

Tak tady si zřejmě nezaplavu.

Prchající duch mrtvého nepřítele - už nikomu neublíží.

respektive 999 životy, ale po několika přesně mířených dávkách z kulometu vám zbudou pouze oči pro pláč a lahvička léčivého moku na vyléčení deseti životů.

ALONE IN THE DARK 2 je oproti svým předchůdcům plný násilí, ve kterém se těch několik logických chytáků docela ztratí. Již od samého začátku nejde o nic jiného, než o bestiální střílečku. Poté, co rozstřílíte ještě omámeného prvního strážce, vezmete mu samopal a v každém dalším obraze na vás čeká hned několik nepřátel. Někomu se tato akční stránka možná bude líbit, na můj vkus je však objem krve na jednotku herního času velmi, opravdu velmi, vysoký.

Záhy jsem také objevil několik chyb v programu samotném. Dají se odpustit, vždyť se nejedná o ostrou verzi, ale posuďte sami:

- hra má tendenci zamrzat, a to v nejnepříhodnějších situacích (těsně před uložením, při výběru zbraní, ale i ve zcela normálním stavu)
- vaše postava se vám občas vymkne z rukou a začne dělat podivné věci. Panáček se vykašle na všechny povely z klávesnice a začne chodit do kroužku, nebo kolem sebe zběsile střílet dokud nedojde zásobník. Opět pomůže jen reset, smůla.
- Prolínání kresleného pozadí (popředí) s vektorovou grafikou má také své mouchy masařky. Když jsem procházel za altánkem, byla postava vidět, a nevypadalo to, že se počítač snaží překreslovat. Také když jsem zepředu přišel ke stěně a na obrazovce mi z panáčka zbyly pouze dolní části nohou, byl jsem docela překvapen. Ale doufejme, že ostrá verze už se bude i v tomto směru chovat korektně.

V době, kdyALONE IN THE DARK 2 čtete tento EXCALIBUR, se již ostrá verze pohybuje po světě a několik z vás jistě mělo možnost se s ní setkat. Bohužel dnes, kdy tento článek píši, není v mých silách, ani v silách nikoho z redakce, sehnat k recenzi finální verzi. O to víc se však těším, až zase položím své ruce na klávesnici, odklepnu onen magický povel a uslyším hudbu, která zaostří moji pozornost na likvidaci nepřátel a vyburcuje centrum logického myšlení k absolutnímu výkonu, hudbu z ALONE IN THE DARK 2.

DOLPHINE

Před pikolou za pikolou...

I protivníci mají dobrou mušku.

Jenom abych nespadl...

Asi se mu nelíbí moje slušivá čepička.

Hlavně nenápadně!

RAVEN SOFT, 1993:

SHADOW CASTER

Zatím nejlépe zpracovaný dungeon.

Nad městem zuřila bouře! Přívaly deště se opíraly do rozpraskaných zdí starobylých budov a blesky, které se honily po noční obloze, lemovaly svým světlem obrysy kamenných soch. Někde v samém srdci tohoto podivného města stála zvláštní budova, starší a podivnější než všechny ostatní, zdobená sochami bizarních tvorů. Budova, která jakoby sem ani nepatřila...

Nepřirozeným dojmem působilo toto místo. Bouře sem soustředila všechnu svou sílu. Koncentrované zlo, jemuž unikaly zlomky energie v podobě drobných záblesků, se připravovalo k rozhodujícímu úderu. A ten musel přijít...

S obrovským rachotem se z temného nebe spustil blesk a udeřil do sochy jednoho z fantastických zvířat a probudil jej z jeho dlouhého kamenného snu. Oživil spící zlo a dal mu podobu. Potemnělé oči tvora znovu ožily a v jejich světle bylo možno spatřit samotného ďábla. Bestie se poprvé nadechla...

Příjemné teplo starobylého krbu zaplavovalo pokoj starého muže a ani nedávalo tušit venkovní události. Údery hromů nikdo nevnímal, zrovna tak jako kapky deště drze bušící do okenních skel. Stařík, jemuž pokoj patřil, cosi vyprávěl a jeho původně poklidná řeč nabírala na tempu. Jediný posluchač, sedící v pohovce naproti krbu, zbystřil svou pozornost. Nebyl to jen způsob projevu, co přitahovalo mladíkovu pozornost, ale především jeho obsah. Kirt, vnuk starého pána, s neskrývaným úžasem naslouchal jeho slovům.

"... nadešel čas pravdy, čas, abych ti vyjevil tvoje pravé dědictví. Většinu svého dosavadního života jsi trávil zde na tomto světě, ale Ty a Já jsme z jiné dimenze."

Stařík udělal dramatickou pauzu, načež pozdvihl hůl a pravil: "Dívej se a poslouchej."

Z hole vyšlehl záblesk světla, který Kirta na okamžik oslnil. Když znovu otevřel oči, spatřil hrůzný obraz bitevního pole. Domy v plamenech... hromady mrtvol... potoky krve. Jakoby z dálky k němu zaznívala slova:

"Podívej, naši lidé. Kdysi dávno jsme byli silný a mocný národ, však hrozná válka mezi dobrem a zlem zahubila většinu našich bratrů a sester. Jen několik jich zůstalo a z naší síly nezbylo nic. Bůh podlehl triumfu temnot a nemá sílu se zlu postavit..."

Obrazy z dob dávno minulých se měnily a slova plynula dál.

"...Bůh mohl předvídat budoucnost každého dítěte a u každého viděl zlý osud. Ale tvoje budoucnost měla být jiná, a proto ti dali jméno SHADOW CASTER. Přemístil jsem tě sem, do bezpečí tohoto světa. Nyní nastal čas aby jsi se vrátil a vyhnal zlo navždy..."

Staříkova slova byla přerušena zvukem tříštícího se skla. Obrazy se rozplynuly a Kirt spatřil, jak z okna vylézá oživlá kamenná bestie a sápe se po dědovi. Poslední, co slyšel, než ho kouzelná hůl přemístila zpátky do jeho rodné dimenze, bylo: "Bůh ti pomůže", a možná ještě něco navíc, jenže to už se na něj řítila odporná obluda a on neměl na nic jiného čas.

Po strhujícím intru přicházíte většinou na řadu Vy a veškerý další děj závisí pouze na Vás. U této hry je tomu trochu jinak. Ne že by jste se po intru do hry nevložili, to ne, ale intro u hry Shadow Caster prostě NENÍ strhující. Je to jedna ze dvou vad, kterou Shadow Caster má. K té druhé se dostaneme v průběhu recenze.

Asi bych neměl hru, kterou považuji za nejlepší hru nejen měsíce, ale i roku, podtrhnout hned na začátku, ale bývá dobrým zvykem umisťovat intra her na jejich začátky a tak jej musím také jako první zhodnotit. Jinak považuji Shadow Caster za nejzdařilejší projekt ve svém oboru a u toho taky po většinu recenze zůstane.

Shadow Caster je hra ultimovského typu. Ultima Underworld II je vlastně jediná hra, která se může s Shadow Casterem srovnávat, protože má v podstatě stejné ovládání a způsob pohybu a až do jeho příchodu byla nepřekonatelná. Dnes je nejlepší Shadow Caster, a protože obě hry jsou si opravdu velmi podobné a každý správný pařan Ultimu alespoň viděl, nemohu se vyhnout jejich vzájemnému srovnání.

Těm, kteří jsou teprve na prahu pařanského života a dlouhých bezesných nocí strávených u počítače, věnuji tento odstavec, ve kterém se jim pokusím přiblížit pojem "ultimovského typu". Nuže, mluvíme-li o Shadow Casterovi, mluvíme o hře typu Advanced Dungeon & Dragons (jak už sám název napovídá, děj se volně odvíjí podle pravidel AD&D). Co ji odlišuje od ostatních her AD&D je způsob pohybu, který je trojrozměrný a naprosto plynulý. Je to jako když obrazovka je pohledem vašich očí a vy se můžete

zcela libovolně plynule otáčet a pohybovat. Poprvé byl tento způsob pohybu použit ve hře Wolfenstain 3D a ve hrách AD&D byl poprvé použit v Ultimě Underworld. Tak a to by mohlo stačit, aby mě skalní pařani neukamenovali.

Tak jako v Ultimě procházíte celou hrou pouze s jednou postavou. Narozdíl od Ultimy si však svoji postavičku netvoříte. Jak již bylo uvedeno na začátku, jste prostě vržen do jiné reality a poraďte si jak umíte. Aby hra nebyla příliš chudá, vsadili programátoři do hry jeden velice originální prvek. Po své cestě jednotlivými levely získáváte schopnost metamorfovat. Hned na začátku získáte schopnost metamorfovat ve vlkodlaka. Tato schopnost se obyčejně získá ze sloupu s červenou špičkou. Tuto podrobnost zde uvádím proto, že mi často lidé volají, jak se mají dostat přes první dveře. Nuže přes první dveře se dostanete tak, že získáte onu zmíněnou schopnost metamorfovat a vlkodlak už si s dveřmi poradí.

Postupně tak získáváte mimo podoby vlkodlaka podobu elfa, létajícího oka, žabího muže, draka a golema, přičemž každý má své specifické vlastnosti a svůj specifický úkol. Bez žabího muže se například nemůžete procházet ve vodní říši, bez draka nebo bez létajícího oka se nedostanete přes žhavou lávu, elf vás svými kouzly uzdravuje a bez golema, kterého získáte ke konci hry, byste pravděpodobně nezničili závěrečnou příšeru, která paroduje vaši schopnost metamorfovat, a mění se postupně ve všechny obludy a strašáky, které jste ve hře potkali. Všechny je pochopitelně musíte pozabíjet.

Samotný jev metamorfózy (tentokrát té vaší) je sám o sobě zajímavý. Vidíte prostě člověka (celou postavu), kterému najednou začínají z křídlových svalů narůstat druhé ruce, celý se pokryje srstí a zvětší se. To všechno se děje velice plynule a realisticky. Takovéto proměny mohou probíhat pouze z člověka na něco jiného a zpět, ale představte si, jak se mění člověk v oko.

Náplň celé hry je velice jednoduchá. Vlastně až příliš jednoduchá. Jediným úkolem je probít se do dalšího levelu a takhle postupně až do konce hry. Ve hře jsou vlastně jen dvě opravdové hádanky, které by mohly dát někomu zabrat. Abych vše neprozradil, ale přesto trochu napověděl: první se týká podoby žáby ve stěně (žába ráda mouchy) a druhá má cosi společného s hromadami diamantů. Obě jsou až v posledních částech hry. Sami uznáte, že to je na pořádnou hru trochu málo. Ultima je přeci jen více založena na logice než na pouhém vyvražďování. Na druhou stranu je takto hra přístupná i úplným začátečníkům. S těmi začátečníky to ovšem není tak jednoznačné, protože si můžete zvolit až ze šesti obtížností.

To by mohlo být až na nějaké maličkosti k náplni hry všechno. Nyní se trochu podíváme na programové zpracování, které dělá z Shadow Castera to, co je. Začněme otázkou. Jak může vypadat hra, ke které dělal trojrozměrnou grafiku Id Software? Odpověď zní: Úplně fantasticky. Vzpomeňme jen na legendárního Wolfenstaina, nebo na nový projekt Id Softwaru: Doom. O dobré kvalitě práce svědčí detailnost grafiky při velmi dobré rychlosti i na takových strojích, jako je 386DX. K tomu si přidejte ještě spoustu báječných animací a nevyjdete z údivu. Například každá z vašich podob má svoje vlastní končetiny

(kromě draka, který používá k mlácení ocas a ten má bohužel jen jeden, má každá levou a pravou). Podle výšky postavy se také náležitě mění výška, ze které se díváte na svět. Co se týká draka nebo oka, u těch si můžete nastavit, v jaké výšce mají létat. A takových podrobností jsou mraky. V porovnání s Ultimou, která byla pomalá na stejném počítači i při polovičních detailech, je rozdíl obrovský.

Ve hře je také kladen důraz na reálnost zvukových efektů a jejich sladěnost s animacemi. A propo, zvukové efekty a hudba. Nevynikají nad ostatními hrami právě tak jako grafika nebo animace, ale jsou výborné a drží krok s dobou. Od levelu k levelu se hudba mění a mnohdy se v morbidní melodii objevují až podivuhodné prvky. Například ve čtrnáctém levelu, při delším souboji, přechází bojová hudba ve veselé trylkování, které člověka až mate.

PC 286SX, VGA, 4MB RAM, 15MB HDD, myš. PRO: 3D grafika, animace, hudba, metamorfování. PROTI: nízká obtížnost. 95%

Poslední věcí, kterou zbývá popsat, je ovládání. Tady se to ovšem srovnáním s Ultimou bude jen hemžit. Už jenom samotný pohyb v prostorách je řešen naprosto identicky. V různých částech obrazu se vám objevuje šipka, která naznačuje typ pohybu, který můžete provést. Tak, jako jste měli v Ultimě dvě lahvičky, jejichž hladina označovala vaší sílu a magickou moc, máte tady dva sloupečky s barevnou rtutí zhruba stejného významu. Používání předmětů je také téměř stejné. Rozdíl je pouze v komunikaci s okolím (předávání předmětů a hovor), která zde není skoro žádná. Také automapování zaznamenalo od dob Ultimy zlepšení. Ačkoliv se pohybujete zcela plynule, mapují se klasické hrací čtverečky. Pokud se podíváte na mapu, vidíte pouze výřez, ve kterém se nacházíte. Po celé ploše mapy je samozřejmě možno se pohybovat. Jestli mi na mapování něco vadí, tak je to průběžné vyřazování map starých levelů. K dispozici máte vždy pouze levely, které potřebujete.

Asi bych měl ke konci udělat nějaký závěr, anebo bych mohl říci tak, jak se to v poslední době stalo zvykem, ať si každý udělá závěr sám. Přece jenom bych nějakým způsobem hru zhodnotit měl. Tak tedy: SHADOW CASTER JE NEJLEPŠÍ DUNGEON POD SLUNCÉÉÉM!

NAPOLEON

1 Porovnej: Ultima Underworld II, ex15. Jediné, s čím lze Shadow Caster porovnávat ve všech směrech a podle čeho je možno si udělat představu o jeho podobě, je Ultima Underworld II. Ultima nastolila v dungeonech nový standard a Shadow Caster jej dovedl do úplné dokonalosti. V porovnání s Ultimou je mnohem mnohem lepší.

2 Porovnej: Wizardry VII. Pokud s něčím Shadow Caster ve své kategorii ostře kontrastuje, je tím něčím právě hra Wizardry 7, nabitá logickými hádankami a všelijakými dějovými propletenci. Hra, která je pro obyčejného smrtelníka téměř nehratelná. Intelektuální požadavky na hráče Shadow Caster jsou oproti tomu minimální. Stačí pouze udržet myš a pozici vám už uloží někdo jiný.

Porovnej: Wolfenstain 3D. Tato hra nemá s dungeony nic společného a já ji zde uvádím pouze proto, že má s hrou Shadow Caster stejný způsob trojrozměrného pohybu, který mimo jiné dělala stejná firma a to ID Software.

ORIGIN:

FRONTIER (ELITE II)

Temnoty vesmíru volají, přetlaková komora se otevírá.

Možná si ještě někdy vzpomenete na časy, kdy jste se prohánělí galaxií a obchodovali se vším možným od otroků přes zbraně až po narkotika. Tehdy se vám zdálo, že nic dokonalejšího, než hra ELITE v produkci týmu KONAMI prostě neexistuje. Tento program je opravdu velice starý, vždyť se na trhu poprvé objevil už v roce 1985. Celý vesmír se skládal z báječných vektorů a bylo jen na vás, jestli jej pokoříte nebo zemřete v jeho mrazivých temnotách ...

Když se v roce 1993 se objevila hra Privateer od firmy Origin, mnoho hráčů vědělo již dávno, že se chystá druhý díl ELITE, někteří však, v domnění že je to Privateer, okamžitě rozžhavili své stroje a oddali se mezihvězdnému putování...

O několik měsíců později však firma KONAMI vydala hru FRONTIER s podtitulem ELITE II.

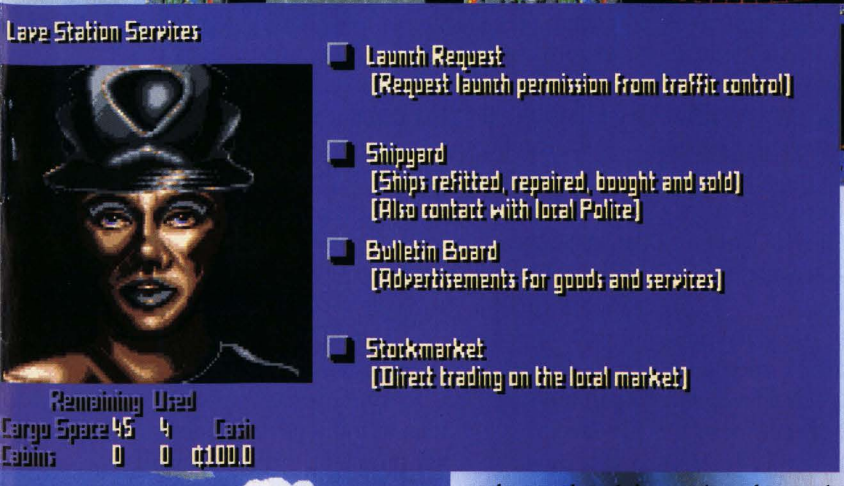
Staří galaktičtí vlci zahodili Privateery i se speech-packy, nainstalovali neuvěřitelný jeden megabyte a zmizeli na několik týdnů v hlubinách vesmíru...

Na počátku můžete vidět intro. V něm jde o osamělého dobrodruha v malé oprýskané raketce, která více než cokoliv jiného připomíná rakev. Tento dobrodruh, který se jmenuje Jameson (později má totéž jméno jako vaše save pozice), právě odlétá z jedné zemědělské planety kdesi na konci známého vesmíru. Již se chystá zmizet v hyperprostoru, když mu cestu zkříží dva piráti. Tito zloduši, kteří tuší snadnou kořist, se na svou oběť vrhnou, ale tehdy ještě netuší, že je to počátek jejich hrůzného konce. Jamesonovi se totiž nakonec podaří skočit k jiné soustavě a překonat tak několik světelných let, avšak neúprosní pronásledovatelé na poslední chvíli proletí otevřeným tunelem hyperprostoru a vynoří se v jeho zádech. Tím však definitivně zpečetí svůj osud. Starý bojovník se mistrně vyhne veškerým útokům a piráty rozpráší po okolí. Pak přistane na blízké planetě, připraven znovu prodat a nakoupit...

Na planetě je celkem klid, takže je možné tam získat pár měďáků. Při kontrole úvěrové karty zjistíte, že vaše jediné úspory tvoří ubohých sto kreditů. V tuto chvíli si vzpomenete, kolik nebezpečí a útrap jste kvůli tomuto mrzkému penízi musel prožít. Nenávidíte celý vesmír a pak se rozhodnete, stanete se nejbohatším v celé galaxii, nejbohatším na deseti miliardách světů... Pak už vám zbývá jen obchodovat, bránit se pirátům či přepadat nevinné, vraždit na objednávku, převážet pasažéry, těžit na minerály z hlubin planet, pašovat narkotika nebo ruční zbraně... Toto vše a spousty dalších můžete dělat na planetách, orbitálních základnách či na malých měsících plynných obrů... Známý vesmír v programu Frontier obsahuje deset miliard světů, každý z nich vypadá jinak, a přesto jsou si všechny podobné, na každém narazíte na něco nového.

Hra samotná se skládá ze dvou částí. Tou první je pobyt na základnách, orbitálních stanicích či městech ne planetách. Na těchto místech máte možnost čtyř různých činností. Tou první je ohlášení odletu a nemá žádný jiný význam. Druhá možnost je zatelefonovat do spaceship-service, kde vám mohou loď opravit nebo si můžete (pokud máte dostatek kreditů) zakoupit novou, popřípadě si můžete dokoupit vybavení (lasery, rakety, štíty, kabiny pro pasažéry...) a také tu čas od času opravujete svoji loď. Třetí možností je Bulettin Board, kde si můžete pročíst různé inzeráty a nabídky, které se týkají všeho od zaměstnání přes dopravu pasažérů a služby pro armádu až po pašování ilegálního zboží a vraždy z povolání. Poslední ikona se týká povoleného obchodu (nutno podotknout, že látky, které jsou na některých planetách a systémech povoleny, mohou pro vás na jiných místech znamenat hrozbu v podobě vysoké pokuty nebo i zatčení a ukončení hry). Můžete zde nakupovat normální zboží, jídlo, minerály, roboty či počítače atd. Na některých zemědělských planetách kupujete zvířecí kůže, které jsou nezákonné všude jinde, v podivných post-

386DX, HD, SB, joystick. **MIN:** 286, HD. **PRO:** reálnost simulace, rozsáhlá hrací plocha. **PROTI:** nepěkná grafika. **91%**



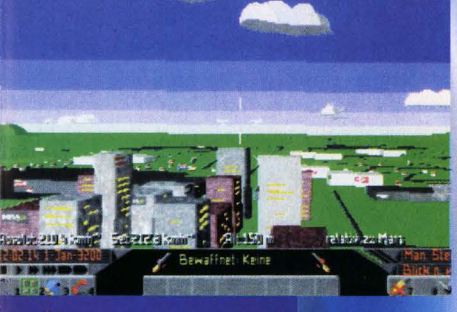
Nejvíce se mi líbí, že je to opravdový simulátor, protože ovládání je tu problémem i pro zkušeného pilota. Není samozřejmě těžké snížit obtížnost, ale pak by zase chybělo jisté kouzlo dobrodružství. Na druhou stranu by se nemělo nic přehánět, třeba řízení pro elitního pilota, to je prostě nesnesitelné, takovéhle vylepšení je už jen pro hráče z povolání. Vynikající na celém průběhu letu je, že na vás neustále působí setrvačnost, takže v průběhu souboje vlastně ani nemusíte změnit rychlost nebo směr. Například ve srovnání s Privateerem, který je, oproti dokonalému a reálném 1 Mbytovému Frontierovi, i se svými desítkami MB v podstatě nudnou záležitostí nebo bezduchou střílečkou v dokonalé grafice.

Hudba i zvuky také nejsou špatné. Při boji vám do rytmu laseru hrají podmanivé Straussovy valčíky nebo ponuré Wagnerovy melodie a pokud se dostanete do blízkostí cizí lodě, neuslyšíte samozřejmě nic, protože vakuum nevede zvuk (pro tvůrce Wing Commandera a Privateera asi neexistují přírodní zákony).

Na každé základně se setkáváte s mnoha lidmi, kteří zde žijí. Je jich téměř nekonečně mnoho, protože jejich obličeje a jména se generují ve speciálním programu.

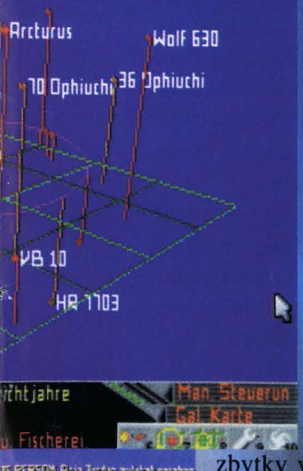
Graficky není Frontier na nijak vysoké úrovni, jsou to v podstatě jen vektorové plochy, potažené texturou. Zvukově i hudebně jej lze zařadit mezi nadprůměrné, ale myšlenkou je prostě nejlepší. Těm, kteří miluji dobrodružství a cestování, těm mohu doporučit jen Frontiera - Elite II.

PITER



cyberpunkových systémech jsou drogy stejně dostupné jako třeba ovoce nebo zelenina. Tyto produkty můžete podle libosti nakupovat či prodávat, stačí mít hodně kreditů a místo na lodi.

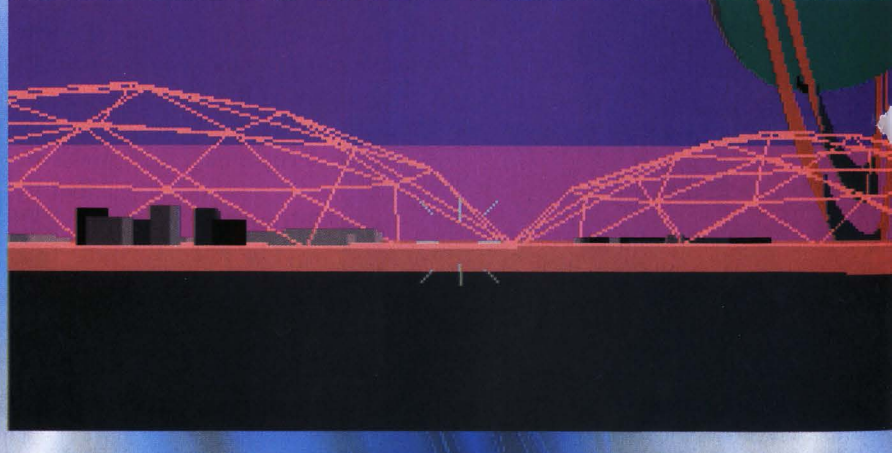
Druhou a rozsáhlejší částí je doba strávená ve vesmíru. Tady je možno konat daleko méně činností, zato však zábavněji. Můžete telefonovat na různé planety, různým lodím, které jsou v blízkosti atd. Dále se můžete přenést hyperprostorem do jiného systému. Ve hře neustále spolupracujete s palubním počítačem, který vlastně plní veškeré vaše příkazy. Další činností, a v této hře stejně důležitou jako obchod, je boj. Poté, co vystoupíte z hyperprostoru a nastavíte kurs pro autopilota, můžete si konečně dopřát sprchu. Avšak piráty a podobné vražedné živly to ani trochu nezajímá, protože se na vás okamžitě sesypou a snaží se zasáhnout a zničit vaši loď, aby si po její explozi přivlastnili zbytky vašeho nákladu. Takto vesele probíhá cesta z kraje soustavy do civilizovaného středu.



Hra začíná jen s velice málo penězi a s malou a slabou stíhačkou. Proto je začátek to nejsložitější. Nejvýhodnější je asi živit se obchodem v soustavách, kde neexistuje pirátství. Tak totiž můžete využít většinu nákladních prostor a dříve si vyděláte na lepší a větší loď. Postupem času můžete začít plnit i mise Federální nebo Imperiální armády a tak získávat hodnocení Federace nebo Impéria. Další možností zisku jsou vraždy na objednávku. Na jisté základně se dozvíte, kdy z jiné základny odlétá loď, na níž letí jistá osoba, tuto loď máte za úkol rozprášit po vesmíru a pak dostanete svůj výdělek. Existuje ohromná spousta možností, jak ve Frontierovi vydělat peníze, aby bylo na palivo a náklad.

PRIVATEER, Origin, ex21, 1993. Jedinou společnou myšlenkou je mezihvězdný obchod. Privateer je fantazie a Frontier je realita...

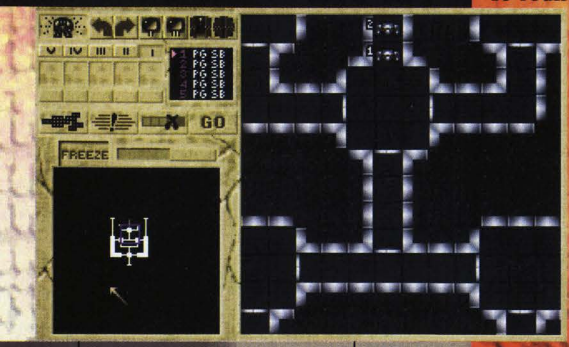
ELITE, Konami ex1, 1985. Elite je předchůdcem této dokonalé hry, proto je graficky a zvukově chudší...

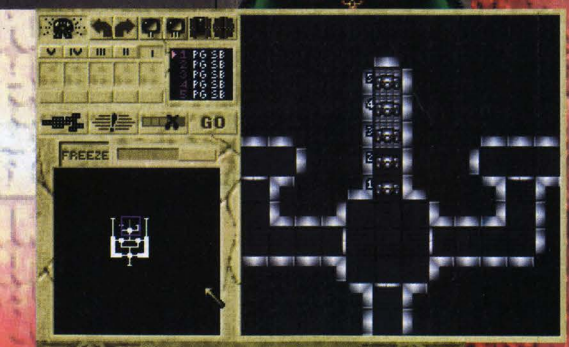


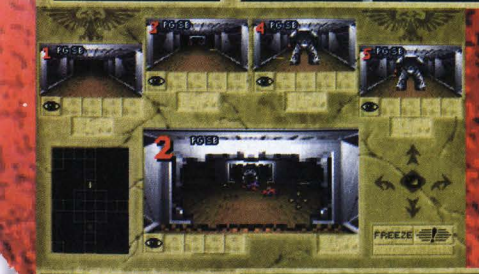
ELECTRONIC ARTS + GAMES WORKSHOP + WARHAMMER 40.000

SPACE HULK

Zcela nový typ hry se starými terminátory.







Ticho. Panebože, jak nenáviděl to ticho. V žádného boha sice nevěřil, jejich neexistence byla přece dokázána zhruba před pěti sty lety, ale to na jeho nenávisti k tichu a nicnedělání nic neměnilo. Jaké by to asi bylo žít před mnoha a mnoha stovkami let, kdy všichni lidé sídlili pouze na jedné planetě a osídlování vesmíru se rodilo pouze v mysli těch nejodvážnějších vědců?

Jo, to by bylo. Ale vždyť tenkrát nebyly známé ani útočné jednotky typu Terminátor, ani Oni. A to by přece nebyla žádná sranda, ozvala ze část jeho mozku. Moc dobře věděl, co je to za část. Ještě v době než se stal Bojovníkem, měl havárii. Byl sice reinkarnován, ale jistá část jeho mozku to odnesla. Byla mu však nahrazena novým typem pseudointeligentního pozitronového mozku, který v kombinaci s jeho vlastními zbytky mozkových buněk vytvořil právě Jeho - Bojovníka.

To vše mu problesklo hlavou, než se vrátil k analýze současné a nedávno minulé situace. Ještě před pěti hodinami byl velitelem jednotky deseti Terminátorů, kteří měli speciální úkol. Jejich cílem bylo vyčistit čtvrté a poslední podlaží podzemní pevnosti, kde se dosud skrývali Oni. Oni, Ambushové. Při pouhém pomyšlení na toto jméno se zarazil. Již přes padesát let se Jim vždy říkalo pouze Oni. Poprvé se tyto polointeligentní nestvůry objevily právě zde, na XO 01. Pak se začaly šířit od planety k planetě, nikdo neví jak, a vyvražďovat tamnější obyvatelstvo. Proto byly zkonstruovány jednotky typu Terminátor, sestrojené právě k boji s Nimi. Ačkoliv byly jednotky lidí vyzbrojeny tou nejlepší výzbrojí, v boji s Nimi také někdy selhávaly. Oni, jak mu bylo řečeno, mají totiž strašlivou sílu a dokážou z jednotky Terminátor poměrně rychle nadělat šrot. Sám toho byl mnohokrát svědkem.

Tato mise se zdařila téměř bez chybičky. Od místa vysazení Jich sice pár, přesně řečeno čtrnáct, potkali, ale ti už o setkání s nimi nikomu vyprávět nebudou, jedině že by měli svého, dosud nepopřeného boha. Ušklíbl se.

Pak si ale připomněl, jak těsně před zdviží, která je měla odvézt nahoru do bezpečí, najednou protrhli stěny chodby a z obou stran se Jich na ně vyvalilo přes dvacet. Nakonec dostal i tyto, ztratil však přes půlku své jednotky. Nyní byli tři. On a dvě jednotky Terminátor. Jednotka A5 a jednotka A9. A5, ozbrojen rotačním devítihlavňovým kulometem, který je při troše snahy a šikovnosti schopen proměnit v ruiny menší barák a A9 s plamenometem. Taky šikovná věcička.

Nyní tu tedy stáli ve zdviži, mise byla za nimi a čekali, až se zdviž konečně pohne. Ještě jednou proklel všechny porouchané senzory a detektory, které ho stály sedm dobrých Terminátorů. Konečně. Zdviž se hnula.

Poněkud překvapivě však směrem dolů, kde by nemělo být nic jiného než skála.

Ticho, přerušovné pouze úniky páry a skřípěním ocele. Už ho to začínalo pěkně štvát. Aspoň bude sranda, ozvala se Ta část jeho mozku. A třeba Těch parchantů vezmeme pár s sebou, než nás dostanou. Začal si přát, aby nikdo nikdy nepopřel posmrtný život. A5 hlásil přehřívání pravého motoru, ale už to má pod kontrolou.

S tichým skřípotem začala zdviž asi po minutě zastavovat. Vydal povel k překontrolování zbraní. Sám několikrát vypnul a zapnul svůj vysokonapěťový meč v levé ruce a zkontroloval mechanismus jednohlavňového kulometu v ruce pravé. Slyšel, jak A5 zkusmo roztáčí všech devět hlavní svého kulometu. A9 má ještě tři čtvrtiny nádrže plné zápalné látky. Dobře, že s ní šetřil, bude se hodit. „A nebo taky ne“, ozvala se skeptická část jeho mozku. Tyto myšlenky zapudil, věděl, že před bojem musí být plně soustředěný a kontrolovat jak sebe a Terminátory, tak i senzory. Tedy aspoň ty, co ještě fungují.

Zdviž se zastavila. Ocitli se v místnosti bez východu.

Ticho bylo přerušované jakýmsi nezřetelným škrábáním.

Tepelný senzor zjistil pohyb za zadní zdí. Krátký povel. A5 spustil krátkou palbu. Tam, co se před chvílí něco, nebo spíš Ono hýbalo, je ve zdi díra o průměru dobrý jeden metr. Skrz ni

je vidět na kusy rozstřílené To. Za stěnou už jich je víc. Prudkou palbu ze všech zbraní a Jejich nápor z druhé strany, již tak dost nabouraná zeď nevydržela. Z prachu začínají vylézat Oni. A9 zná svou práci. Tam, kde před chvílí byla zeď, pak tam nebyla, pak tam zas byli Oni, vzplála ohnivá stěna. Tepelný senzor to nevydržel, rozloučil se několika slovy a vysadil. Z ohně vybíhají dva z Nich. A9 je... vlastně už není. A5 zlikvidoval jednoho, pak ho ten druhý dostal. Tak teď jsem tu sám. Vlastně ještě je tu On. Krátký švih mečem a dílo A5 dokonal výboj stovek kilovoltů.

Naprosté ticho. Teď je zde již opravdu úplně sám. Zdvižˇ nefunguje, ale poslal rádiové hlášení. Třeba to do těch 23 minut, co mu zbývá vzduch, stihnou. „Ale byla to zábavička, co ?“ opět se vnucuje pozitronová část mozku. Kdyby neměla na starosti důležité tělní funkce a kdyby to šlo, asi by ji vypnul. Co nyní? Omezuje spotřebu vzduchu na minimum, a snad se i modlí. Čeká ... čeká .....čeká.

PC386DX/40, VGA, HD, SB, myš. MIN: PC386, 9MB HD, VGA. PRO: hra nového typu. PROTI: Při vší snaze jsem nedokázal hru opustit jinak než resetem. 92%

Takto nějak by mohla vypadat jedna mise nové hry SPACE HULK. Podle mého názoru se jedná o nejlepší hru v poslední době.

K vytvoření této hry se firma Electronic Arts spojila se dvěmi dosud méně známými firmami. Těch, kdo před uvedením Space Hulka znali Games Workshop a Warhammer 40,000, je jen málo.

Již na samotném začátku udělá Space Hulk (dále jen SH) dobrý dojem svou hudbou. Samozřejmě jen na ty, kdo mají patřičnou zvukovou kartu. SH podporuje Adlib, Sound Blaster a Sound Blaster Pro. Nechybí sice ani PC Speaker, ale to je snad již lepší ten chrapot vypnout úplně.

Muzika se sice zpočátku sice zdá poněkud jednotvárná, ale kdo si počká, ten se dočká. Pak se do toho teprve SH opře.

Hra samotná začíná poměrně slušným intrem, které potěší všechny příznivce Ramba a jiných (posledních) akčních hrdinů.

Ale ty, kdo by si podle intra mysleli, že půjde o nějakou další „bestiální“ střílečku, musím zklamat. Ve SH se sice opravdu hodně střílí, ale hlavní část práce musí odvést váš mozek.

Co je tedy vaším úkolem? V první řadě musíte splnit úkol. Abyste předešli zničení vašich jednotek nepřáteli, je dobré, aby se Terminátoři vzájemně kryli. Jelikož však nemůžete pohybovat více jednotkami najednou, nabízí se cesta programování. Prostě udělíte každému z nich instrukce a oni je potom všichni najednou vykonají.

Do doběhnutí, či odklepnutí intra si vyberete, zda budete trénovat mise, zda hrát samotný „seriál misí“ Space Hulk, nebo se pustíte do vřavy nejtvrdší, nazvané příhodně Death Wing (Křídlo smrti). Tréninkové mise se dělí dále na základní (Basic tutorial) a pro pokročilé (Advanced tutorial).

Před každou misí vás čekají dvě setkání s velitelem. V prvním briefingu vám poví něco o současné situaci, proč a do jakého úkolu jdete. Následně přejdete k podrobnému rozebrání mise. Tam uvidíte plánek podlaží, kde budete působit, nebo jen skupinu nesouvislých bodů s dodatkem, že detektory nejsou nejlepší a občas mají i poruchy. Dále je vám detailně vyložen plán mise, budete informováni o tom, co musíte zničit, co naopak zachránit. Poslední částí školení je rozbor situace nepřátel. Kde mají svou základnu, odkud vycházejí a kde se nalézají. Dále vám již nic nechybí, abyste se mohli pustit do práce.

Základní obrazovka vypadá na první pohled poněkud zamotaně, ale to je jen pohled první. Je rozdělena na sektory, ve kterých jsou promítány záběry kamer jednotlivých Terminátorů.

V horní části jednotlivých „oken“ můžete také zjistit, čím je který Terminátor ozbrojen (Například FL je plamenomet, SB jakýsi druh příručního ohnivého děla).

Všechny druhy zbraní, kromě již zmíněného děla, mají omezený počet nábojů. Ten se zobrazuje vedle typu zbraně.

Vlevo dole je nákres nejbližšího okolí Teminátora v hlavním okně. Číslice jsou vaši Terminátoři a červené body jsou nepřátelé.

Celá hra se ovládá myší, pouze chodit můžete i kurzorovými šipkami. Kliknutí levého tlačítka myši na jakémkoliv Terminátoru spustí neprodlenou palbu z jeho zbraní. Kliknutím pravého vybíráte Terminátora do hlavního okna. Kliknutím pravého tlačítka v hlavním okně také sbíráte či pokládáte věci před vámi (pokud tam samozřejmě nějaké jsou).

Vpravo je také růžice pro pohyb Terminátorem myší. Její střední symbol je příkaz k palbě.

Pod růžicí jsou dvě značky. FREEZE zmrazuje čas a dává vám čas k přemýšlení a udělení rozkazů (viz níže). Podivný vykřičník přepíná mezi skupinami vašich Terminátorů.

Nyní k samotné strategii hry. Můžete sice chodit s Terminátory ručně, ale daleko jednodušší je přepnout se kliknutím pravého tlačítka myši na radaru vlevo dole do druhého módu této hry.

Zde můžete pracovat, i když máte právě zapnuté FREEZE, to je také rozdíl mezi FREEZE a klasickým GAME PAUSED. Právě zde se také odehrává hlavní část hry.

V pravém okně je pohled na podlaží shora. Můžete jím volně pohybovat kurzorovými šipkami. Vidíte tam názorně vaše Terminátory, stěny, dveře, ale i nepřátele.

Vlevo dole je zmenšený radar. Červené body jsou nepřátelé, hnědé vy a bíle jsou vyznačeny cesty. Také je tam modrý obrys, který představuje výřez v pravém okně. Můžete s ním pohybovat myší a tento pohyb se také okamžitě odrazí v pravém okně.

Vlevo nahoře jsou symboly pro programování Terminátorů. Levým tlačítkem klikněte na některého Terminátora a můžete mu začít dávat instrukce, které splní až vypnete FREEZE mód, nebo zmáčknete tlačítko GO.

Jak tedy programovat?

Jakmile Terminátora označíte levým tlačítkem, začne na radaru blikat. Najdete myší na místo, kam chcete Terminátora dostat, a kliknete levým tlačítkem. Na mapě se objeví optimální cesta. Pokud chcete jít jinudy, cesta například vede přes území, kde již jiný Terminátor stojí, musíte trasu vyznačovat po menších úsecích. Terminátor se pohybuje všemi směry, otáčí se pouze v zatáčkách, jak jsou znázorněny na mapě. Pokud ho však necháte jít dopředu a poté dozadu, bude stále hledět před sebe. Pro otočení Terminátora o 90 stupňů vlevo se používá symbol otáčky, druhý zleva na prvním ikonovém řádku. Pokud na něj kliknete, objeví se v příkazové řádce Terminátora (druhý řádek od shora).

Další z ikon, terčík, označuje Terminátorovi, který směr má hlídat. Pokud se tímto směrem ocitne váš nepřítel, spustí Terminátor palbu, kterou nezastaví, dokud nezničí nepřítele, nebo nebude sám zničen. Pokud v programování uděláte chybu, dá se opravit zmáčknutím třetí ikony ve spodním řádku. První ikona vyznačuje dohled Terminátora, druhou se přepínáte mezi vašimi skupinami. Příkaz GO byl již popsán výše.

Poté co jste naprogramovali všechny Terminátory, přepněte se zmáčknutím pravého tlačítka zpět do akčního módu a uvolněte FREEZE. Všichni Terminátoři začnou plnit svůj program. Vy na ně jen budete dohlížet, občas za ně vystřelíte atd. Jakmile se dostanou bezpečně na stanovené pozice, zmáčkněte FREEZE a začněte znovu, krok za krokem, až bude mise hotová.

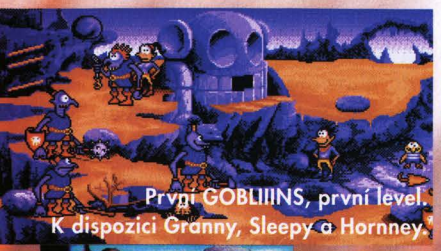
Myslím, že si Space Hulk oblíbíte. Tento nový typ střílečekˇ nestřílečekˇ rozhodně stojí alespoň za podívání.

DOLPHINE

COKTEL VISION / M.D.O.:

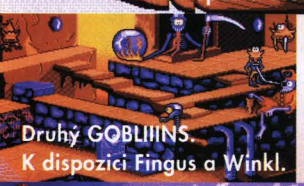
GOBLIIINS III

Třetí díl skvěle ulétlé adventury.



První GOBLIIINS, první level.
K dispozici Granny, Sleepy a Hornney.

Třetí GOBLINS, první level.
K dispozici Blount a Chump.



Druhý GOBLIIINS.
K dispozici Fingus a Winkl.

Gobliiins III nám stejně jako díly předchozí zaručí dlouhou a usilovnou hru, na které si mnozí hráči vylámou zuby. Zrekapitulujme si ony dva výše jmenované produkty. Pod díl první se podepsal méně známý tým programátorů M.D.O. a ve kterém naši tři hrdinové Horney, Granny a Sleepy museli zachránit krále z těžké nemoci seslané jedním zlým čarodějem pomocí týmové práce založené na inviduálních schopnostech každého z goblinů. Např.: Horneym, který umí jenom šplhat a bouchat do rozličných věcí, udeříme vší silou do sloupu brány, kde na vrcholu ční hlava podivného tvora s párem mohutných rohů. Jeden z rohů spadne na zem, ale co teď? Je to snadné. Jelikož gobliiin Sleepy může věci brát a používat, ihned se chopíme této šance a roh sebereme. Následovně roh použijeme, respektive na něj zatroubíme. Dominantní tercakord vyluzený Sleepym způsobí pád nic netušící větve ze svého oblíbeného místa na stromě. Nakonec popadneme Grannyho, který umí báječně čarovat a spadlou větev pomocí kouzla proměníme v krumpáč, se kterým vstoupíme do dalšího levelu...

Grafika prvních GOBLIIINS využívala i ty nižší grafické karty, oproti dílům dalším, nicméně výborné logické chytáky, nápady a finty byly už tenkrát skvělé spolu s mimickými gesty, které postavičky samovolně vyluzovaly na svých geniálních tvářích.

Způsob sbírání a používání věcí byl podobný jako u novějších adventur od SIERRY (LARRY 5, ECOQUEST atd.). Nyní se však GOBLIIINů ujala francouzská firma COKTEL VISION (v distribuci giganta SIERRY), u nás známá svými produkty např. LOST IN THE TIME, INCA I - II, WEEN THE PROPHERCY, aby ve svých dílnách stvořila "bombu". Povedlo se a krátce nato "bomba" explodovala. Grafika se rovnala kreslené pohádce s VGA kartou, hudba a zvuky ze Sound Blasteru vůbec nejsou špatné. Nejenže se změnila grafika, ale i působ ovládání: levé tlačítko na myši = seber. Pokud vezmeme jakoukoli věc, následovně se na kurzorové šipce objeví jeden žlutý kroužek, což znamená, že onen předmět můžeme použít na takřka všechny objekty, které na obrazovce reagují při kontaktu s kurzorem (samozřejmě obrazně řečeno!). Pravé tlačítko = inventorář (veškeré předem získané věci).

Třetí díl je po grafické, humorné (opravdu se při hraní válíte smíchem, s myší pevně vetknutou v ústech, aby jste se úplně nerozsypali ustavičným škytáním) a hudební stránce ze všech nejlepší. Programátoři COKTEL VISION detailním vypracováním ve všech směrech vytvořili další bombu, tentokrát atomovou. V horní části obrazovky se objevily nové ikonky stručné mapy, ve které se dozvíme nejen svoji polohu, ale i malou radu, co se v levelu, kde zrovna přebýváme, má splnit. To znamená např.: Musíš sebrat a najít mýdlo, kost ze šunky, roh z jednorožce, klíček a vajíčko Bao-Boa pro výrobu elixíru, který o dva levely v laboratoři místního alchymisty vyrobíš. Dále jsou to gobliiiní noviny (GOBLIIINS NEWS), kde si můžeme přečíst něco o každém levelu, který jsme již kompletně zvládli.

Amiga nebo PC386SX/25, 1MB RAM, HD, SB, myš. **MIN:** PC386DX/40, 2MB RAM, HD, myš. **PRO:** šílený humor, dobrá grafika, výtečné zvuky. **PROTI:** nelogičnost některých úkolů. **90%**

GOBLIIINS III jsou nesmírně rozsáhlé ve svých dvaceti levelech, ale hlavní je to, že hrajeme s hlavním hrdinou gobliiinem Blountem, který na své cestě za dobrodružstvím potkává různé přátelé (papouch Chump) a řeší i jejich problémy. Např.: Jednoho dne se Blount s Chumpem ocitnou v zapadlé putyce ve městě, kde si mají dohodnout další cestu s kapitánem, jenž zcela náhodně vysedává u okna a labužnicky pokuřuje svou oblíbenou dýmku. Když je však onen level dokončen, Blount nechce odejít do dalšího screenu a přitom vykládá něco o kamarádce Wynnoně, že prý neodejde, dokud se nedozví, co se sní stalo. Náhodou se podívá na odložený meč jedné trošku perverzní bojovnice. A co nevidí, je tam zrovna jeho kamarádka s malým kouzelníčkem v nesnázích. Chudák ženská (gobliiinka). Jako správní gentlemani jí v tom přeci nenecháme. Vyráběli jste někdy dynamit? Že ne? Je to snadné. Nejprve stačí lehce bezedná hrst střelného prachu, který je i přesto libovolně k dispozici, několik kousků chlupů z přerostlé housenky (ďábelská šílenost - pozn. red.) k vytvoření zápalného knotu a hromádky trubiček ze zákeřně zdevastované Panovy píšťaly, do které ještě před maličkou chvílí slintal flegmatický potomek dávných Inků. Následuje další úmorné řešení problému jak systematicky rozbořit věž se zlým individuem.

Zkrátka spoustu nových a originálních situací se může každý pokročilý hráč a milovník tohoto druhu adventure nabažit na dlouhé dny. Ale nebojte se, v dalších číslech vydáme kompletní řešení i pro malé a slabší hráčky.

SCURUT

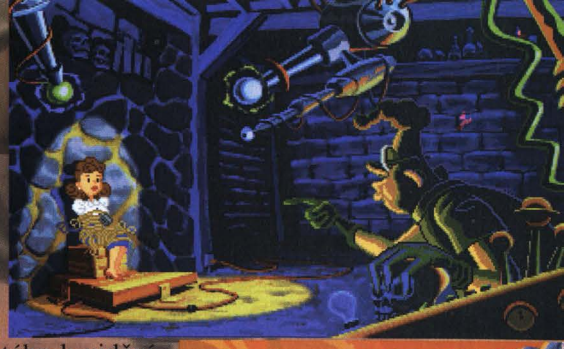
Porovnej: WEEN, COKTEL VISION, ex19, 74%. Velice podobné ovládání jako u Gobliiins spolu s logickými nápady, které narozdíl od Gobliiins provádí jediná osoba, kterou ke všemu ani na obrazovce nevidíme. Takže, jednotlivé screeny vidíme jakoby "svým" pohledem a operace provádíme různým mixováním a používáním věcí na věci. V samotné hře se setkáváme s velmi působivě zdigitalizovanými animacemi. Např.: Dva trpaslíci začnou tancovat a k tomu si zpívají, obličej ďábla, který se svíjí v poryvech smíchu. Hru plně doporučuji pro všechny příznivce Gobliiins. INCA, COKTEL VISION, ex15, 80%. Akčně logická hra, kterou asi nikomu nemusím představovat a když, tak do toho. Stejně propletenými animacemi, kterých vskutku není málo, spolu s akčními lety ve stylu Epic, dungeonovskymi chodbami a naposled známými logickými sekvencemi se podařilo vytvořit ve vynikající VGA grafice super bombu. S Gobliiins má Inca společnou vedle výrobce asi jenom grafiku, která je u Gobliiins spíše pohádkově kreslená, nicméně stejně dobrá jako u Incy, kde převládá spíše grafika reálná. Takže dvě super hry - každá jiná, ale přesto mají obě tolik společného.

INCA II, COKTEL VISION, viz. toto číslo

LUCAS ART:

SAM & MAX - HIT THE ROAD

Medvěd a králík v roli detektivů.



Vzapadlé laboratoři se odvíjí drama. Hlas šíleného vědce prořezává okolní vzduch. Mladá a překrásná dívka je ve velkých potížích. Vědec pronáší poslední slova před svým šíleným pokusem. Vše vypadá pro dívku beznadějně, ale ta se stále nevzdává naděje - svých přátel. Cvak - mohutnými generátory proběhne slabý elektrický impuls. Když tu náhle, jako z čistého nebe, se ozve děsivá rána a třeskot tříštěných cihel. Veliké policejní auto proráží zeď. Po chvíli se zastaví motory a z automobilu se hrnou dvě siluety. Opravdu sympatická dvojka. Fešácky oblečený medvěd do modrého saka s černomodrou pruhovanou kravatou a malý bílý roztomilý tvoreček s dlouhýma ušima a debilním úsměvem ve tváři. Po kratším rozhovoru se bez váhání medvěd vrhne ke svázané dívce, chtěje ji vyprostit z pout. Mezitím si onen roztomilý tvoreček s dlouhýma ušima vyřizuje účty s vědcem. Po krátké, ale účinné bitce, která končí utržením vědcovy hlavy, medvěd v mžiku zapomene na svázanou dívku a rozhodne se, se svým přítelem, opustit ono místo. Po příjezdu do detektivní kanceláře se oba dohodnou, že ona hlava je vlastně časovaná bomba, která má za chvíli vybuchnout. Rychlým hodem hlavy z okna se zachrání před jistou smrtí, která by nastala hned po explozi...

Pro všechny příznivce americké firmy LUCAS ART je tu ihned po známém hitu DAY OF THE TENTACLE, hit nový, jenž nese stručný název SAM & MAX. Toto dílko bylo děláno podle jednoho velice populárního amerického comicsu, kde vystupovaly dva hlavní hrdinové medvěd detektiv a jeho pomocník králík, tzv. brutální.

Firma LUCAS ART se tedy rozhodla nevšedně použít comicsovou předlohu k vytvoření svojí nové adventury. Surrealistická grafika, velice podobná TENTACLEovi, hýří nejrůznějšími detaily od různých nápisů na cedulích až po celé budovy a fiktivní krajiny. Postavičky jsou do podrobnosti vykreslené a i gesta, které používají třebas při komunikaci, jsou velmi efektní. Celá hra je prošpikována humornými, většinou morbidními a lehce sadistickými scénami, u kterých se na sto procent zasměje nebo znechutí každý, kdo tuto hru uvidí. Hudba a ostatní zvukové efekty jsou doslova vynikající, samozřejmě jen pro ty, kdo vlastní zvukovou kartu. Pak vás oslní a ohluší dokonalá stereo hudba, která se skoro vyrovná CDčku.

386DX/40, HD, SB Pro. 4MB RAM. MIN: 386SX/25, HD, 2MB RAM. PRO: surrealistická grafika, skvělá hudba. PROTI: těžká angličtina. 87%

Dalo by se říci, že takovéto hře není co vytknou, ale opak je pravdou. Celý SAM & MAX je v podstatě založen na americké slangové řeči, nad kterou zůstanou s pusou otevřenou i lidé tohoto jazyka dobře znalí. Další z méně podařených věcí je šílený způsob ovládání. V tomto směru LUCAS ART zcela opustil od svého starého ovládání, které bylo asi po všech stránkách nejlepší a vrhl se do kopírování od gigantu SIERRY. Takže v levém dolním rohu se objevila malá nahnědlá krabice, která představuje inventorář. Pokud klikneme na onu krabici, krabice se logicky otevře a mi můžeme spatřit všechny předem sebrané věci a řadu ikonek s nakreslenými příkazy USE, LOOK, PICK UP, USE MAX, GO, TALK. Při vybrání ikonky USE se v kurzorové ruce objeví zelený sněhulák (?), který se pod tlakem oné ruky přemění v zelený hnus, to znamená, že předmět, na který jsme kurzorem ukázali, se dá při trošce štěstí použít. To samé je i s malou, také kurzorovou rukou, která se efektivně stahuje v pěst u objektu, který se dá relativně sebrat nebo ukradnout. Oko se otevírá tam, kde je něco důležitého i nedůležitého k vidění. Slintající ústa se otevírají v případě možné komunikace. Chození je závislé na umístění kurzoru a stisknutí tlačítka, tedy nic nového. Používání králíka MAXe, který zastává roli tupého avšak silného, jako u známých GOBLIIINSů od firmy COCTEL VISION, je následovné: vybereme si ikonku USE nebo PICK UP, pak na králíka klikneme myší. Od této chvíle se s králíkem disponuje jako s věcí např. k "dodělávání" určitých osob viz. schodiště vedoucí do kanceláře (jen pro zasvěcené). Jinak se králík MAX volně pohybuje a "zkoumá" různé předměty v daném screenu. Aby jsme si pořád neunavovaly oči a mozek logickým myšlením, si pro nás výrobci připravili několik malých oddechových podher, které si musíme ve hře koupit. Není to však podmínkou, jako například omalovánky, kde s krabicí SAMových voskovek můžeme libovolně vybarvovat již předem načrtnuté obrysy. Dále je tu jedna známá a oblíbená hra "Lodě", kterou hrajeme následovně: Rozmístíme určitý počet svých automobilů (policejní, karavan, osobní atd.) a odrážečů raket. Po té zcela náhodným způsobem vrháme z výšin zápalné bomby na čtverečkované pole soupeře, kde se skrývají jeho automobily. K závěru můžeme použít dvě atomové rakety, které nám odkryjí větší plochu soupeřova pole. Další z oddechovek je ta, ve které oblékáme naše dva hrdiny do libovolných oblečků, takže po dokončení oblečení se můžeme pokochat rozmanitými módními styly jako např. elegantní kompletek prostřílený ručním samopalem, santusácký a mírně hnijící "oblek" bezdomovce atd..

Na závěr je nutno říci, že je tato hra pro normální hráče s průměrnou znalostí angličtiny takřka nedohratelná, ale to vše vám vynahradí dokonalá grafika a výtečná hudba.

SKURUT

Porovnej: DAY OF THE TENTACLE je co do grafiky a hudby ze všech adventure nejpodobnější. Není se čemu divit, vždyť firma Lucas Art se podepsala pod oba zmíněné produkty. Ve srovnání je Sam & Max po grafické stránce snad o chlup lepší než jeho předchůdce. Jediný veliký rozdíl je v obtížnosti obou produktů.

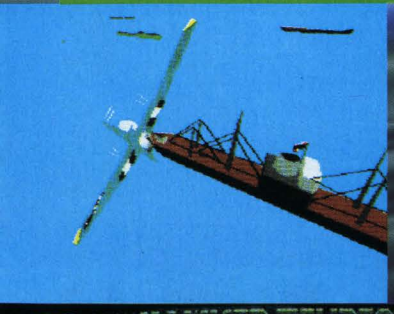
SIMON THE SORCERER. Do podrobna ručně prokreslená grafika, která budí pocit jedné velké a krásné pohádky, je vynikající, avšak Sam & Max je tvořen zvláštní surrealistickou grafikou, svého původu jistě originální. Podstatný rozdíl vedle grafiky je i v ovládaní, kde firma Adventure Soft převzala staré a dobré ovládání z Lucasfilmu. Celkově vzato Simon The Sorcerer je klasická pohádka s kouzelníky, obry a skřety a Sam & Max je "klasická" detektivka.

LARRY 5. Lehce podobná grafika, také s nádechem surrealistiky a podobným ovládáním, se liší svými erotickými scénami, nad jejichž provedením se zklamaly nejedny oči hráčovy. Bezduché fotografování a létání z města do města bylo více než nudné, takže Sam & Max je ve všech směrech lepší a hratelnější.

DYNAMIX:

ACES OVER EUROPE

Další letecké souboje z období 1. světové války.



Do rachotu palubních kulometů, jejichž střely prorážejí pancíř nepřítele, se ozývá fanatický řev pilota, držícího ruku na spoušti...

Asi takto by šla představit nejen každodenní rutina leteckého pilota 2. světové války, ale i nový simulátor firmy DYNAMIX - ACES OVER EUROPE. Další pokračování z letecké ságy, kterou započala hra RED BARON z období 1. světové války a ACES OF THE PACIFIC, jejíž děj byl velmi neobyčejně zasazen do válečného prostředí Pacifiku, uzavírá ACES OVER EUROPE. Toto dílo se chystá pojednávat o bojích na západní frontě. Je to bojový simulátor, který pochází z rodiny simulátorů vektorových. Tedy nic nového, dalo by se říci. Ale zdání klame zrak, opravdu firma DYNAMIX odvedla solidní práci. Vektorová krajina v bodovém rozlišení 200 x 400 je přímo poseta detailními objekty. Moře jsou potřísněna geniálně prokreslenými křižníky, torpédoborci atd. Avšak nejlepší grafika celé hry je ve výtečně vystínovaných letadlech, která přímo hýří nejrůznějšími autentickými kamuflážemi. Na výběr jsou zde takřka všechna známá i neznámá stíhací, bombardovací a špionážní letadla, nad jejichž provedením by nejedno sběratelovo srdce zaplesalo radostí. Zvuky za letu jsou výtečné. Rachot kulometů, hvízdání raket a padajících bomb spolu s třeskotem zásahů jsou více než dokonalé. Tím pádem je hratelnost vysoká a s ní také i počet zlámaných joysticků.

486DX50, 4MB RAM, HD, joystick. MIN: 386SX25, 640KB RAM, HD. PRO: volba obtížnosti, snadné ovládání, grafika, animace, zvuky. PROTI: žádný nový nápad. 83%

Ihned po spuštění si můžete shlédnout demo, které ukazuje některé známé letouny v akci.

V hlavním menu je na výběr:

1) Plnění jednotlivých misí - obsahuje libovolný výběr misí podle vlastního výběru např. zničit nepřátelský konvoj, ochránit spojenecké bombardéry, zachránit svoje letiště před útokem nepřátelů nebo naopak zničit letiště nepřátelské atd.

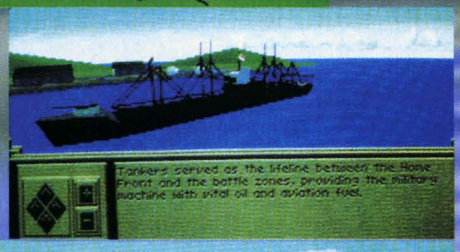
2) Shlédnutí základních objektů jako jsou letouny, lodě, tanky atd.

3) Záznamník nahraných misí, ve kterém můžeme spatřit akci letadla, kterou jsme si již předtím při misi samotné uložili na disk, nebo rovnou máme možnost do této akce vstoupit.

4) Vytvoření vlastního pilota, jenž začíná coby řadový voják v letounu na straně bojového seskupení, a plnění většinou autentických misí, které jsou podloženy dobovými událostmi. Pokud si vyberete tuto nabídku, stačí napsat své jméno a vybrat si stranu, za kterou budete bojovat. Při splnění několika misí můžeme dostat i vyznamenání ve formě zdigitalizované animace. Těmito animacemi je celá hra doslova protkána, od pádu vašeho letadla až po záběry z nemocnic, zajateckých lágrů, nebo chcete-li i hřbitova. Následovně se dostaneme do vedlejšího submenu, ve kterém jsou informace o vaší jednotce. Celkem přehledná mapa "bojiště", pilotní záznamy, informace o letadlech a tzn. "Backup Career". Ovládání bojových strojů je celkem snadné, takže si tuto hru budou moci zahrát i některé (soukromé) návštěvy. Nechybí tu ani takzvaný "DOG FIGHT", kde si můžete vybrat vlastního protivníka z řad es 2. světové války. Obtížnost lze v inviduálních misích navolit velmi detailně tak, jak si každý přeje. Samozřejmě také volba stran (jsou to: US ARMY AIR FORCE, LUFTWAFE a ROYAL AIR FORCE) - záleží jen na vás.

Zkrátka hru ACES OVER EUROPE si nyní jeďte, utíkejte nebo snad leťte opatřit. Garantuji vám, že vám cena po zakoupení bude připadat jen symbolická v poměru s kvalitou a se dny strávenými u monitoru.

SCURUT



Porovnej: ACES OF THE PACIFIC. Mladší bratříček již ve své době vynikal zajímavou vektorovou grafikou a již prostředí, do kterého byl zasazen, působilo tajemně, jelikož Pacifik nikdy nikoho nelákal k vytvoření hry. V porovnání s ACES OVER EUROPE je ACES OF THE PACIFIC snad jen o chlup horší, ale tento element nezpůsobila neschopnost programátorů, ale čas ("Za všechno muže čas...").

➡ REACH FOR THE SKIES. Období druhé světové války je téma, které se stále opakuje s cílem vytvořit co nejlepší a nejautentičnější simulátor všech dob. Nicméně některé produkty se povedly a některé naopak ne. Klasickým příkladem je právě REACH FOR THE SKIES, kde autoři VIRGIN GAMES skloubili klasické vektory, které se popravdě příliš nepovedly, s celkem pěknými stínovanými letouny, ze kterých nebylo takřka stejně nic vidět.

COCTEL VISION:

LOST IN TIME II

Tentokrát procitáte z mrákot na lodi.

Najednou z ničeho nic procitáte z mrákot. Vědomí se pomalu navrací a předměty kolem získávají jasnější obrysy. Vaše oči jsou po chvíli s to rozeznat jakousi dřevěnou místnost, ve které se nacházíte. Avšak paměť se stále ještě nechytá. "Co tu, proboha, dělám? Jak jsem se sem dostala?" Klasické otázky, které by si na takovém místě položil asi každý (já tedy ne - pozn. vyd.). Podiv nad podezřelou zapáchající místností záhy vystřídá zděšení, když jsou již Vaše smysly schopny plného vnímání a Vy si uvědomíte, že podlahu nelze ani při nejlepší vůli označit jak stabilní a ve zvucích přicházejících z venku poznáváte nejspíš šplouchání vody. "Takže jsem na lodi. Ale proč, kdy a jak ?" Pátrání začíná...

Jek vidíte sami, zápletka hry není rozhodně originální. Ztracená paměť a následné skládání skutečnosti ze střípků vzpomínek a náhodných rozhovorů, to je téma, které se na monitorech počítačů objevilo již několikrát (vzpomeňme například skvělý Count down), o zpracováním filmovém nebo beletristickém ani nemluvě. Avšak v tomto případě udělali autoři skutečně maximum proto, aby z poměrně laciného námětu vzniklo něco neobyčejného. Navíc byla jejich snaha úspěšná a dílko se jim opravdu povedlo. To hlavní zpestření je v tom, že si trochu pohráli s časem. Z cestování časem udělali běžnou záležitost, takže ve hře často bloudíte v pochybnostech, jestli jste člověka, s nímž právě mluvíte, za čtvrt hodiny nezabili. Vzhledem k Vašim posunům v čase a cestám Vašich nepřátel dochází ke značně nepřehledným situacím, například když Vás v minulosti potká někdo, kdo si Vás pamatuje z budoucnosti, kterou jste Vy ještě nezažili atp. Kromě takových šíleností Vás autoři nechávají hrát retrospektivou. Třeba v situaci, kdy líčíte v minulosti agentovi časové policie z 21. století své dobrodružství z roku 1992, musíte vyprávěné nejdříve přehrát. S tím jsem se zatím u žádné hry nesetkal.

Lost in time není v žádném případě klasickou adventure. Co se herního systému týče, neliší se na první pohled od klasických her tohoto typu, kromě toho, že je dělaná stylem RPG (role playing game - znamená, že hráč se dívá očima své postavy). To by u adventury zcela vylučovalo jakékoli animace, na které jsme si u Sierrovek, Lucasfilmovek aj. již zvykli. Tvůrci "Lost in time" vyřešili toto dilema opravdu šalamounsky. Při jakékoli významnější akci se objeví na obrazovce okno, ve kterém vidíte digitalizaci dané činnosti. Čtete dobře, opravdové digitalizované video. Ne, že by mě překvapil samotný fakt, že vidím video na počítači, to je v CD-ROM aplikacích celkem běžné, ale jak se jim podařilo vměstnat takové množství sekvencí poměrně náročných na místo spolu se skvělou grafikou, myšlenkou a dějem do "pouhých" 18 MB, to mi uniká. Vedle toho ani nepřekvapí, že veškeré exteriéry jsou zdigitalizované fotografie (nebo se tak alespoň tváří) a interiéry jsou 3D modely. Pohyb jimi není sice plynulý jako u Ultimy nebo skvělého Shadow Castera (viz. recenzi v tomto čísle), ale neakční adventuře to není na závadu. Jako samozřejmost pak vypadají pak skvěle udělané rozhovory, kdy máte možnost vidět vždy toho, kdo právě mluví.

Z dalších možností, které hra nabízí, se letmo zmíním o těch zajímavějších. V prostoru, ve kterém se momentálně hraje, se snadno zorientujete a ještě snadněji pohybujete pomocí mapy s popiskami. Ta je pochopitelně udělaná také jako obrázek, což je ovšem trošku nepřehledné (zvláště u lodi ze začátku). Inventorář a systém používání předmětů je obdobný jako v Sierráckých adventurách, neboť Coctel Vision vyrobila "Lost in time" v soudružské družbě s výrobním družstvem Sierra-on-line (nebo tak nějak).

Nejzajímavější možností je volba žolíka. Jste-li na dané obrazovce skutečně v úzkých, kliknete na ikonu jokera a dostane se Vám rady. Bohužel žolíky máte jenom tři a oblíbené hráčské finty s nahranými pozicemi atd. autoři prokoukli. Já jsem si žolíky šetřil, a když jsem si pak opravdu nevěděl rady, poradil mi jen to, co jsem už věděl. Takže moje zkušenost není příliš dobrá. Žolík funguje taky jako nápověda, pokud se na něj na každém políčku podíváte. Objeví-li se nápis: "There is no jokers" znamená to, že na tomto místě nelze na nic přijít. Neplatí to ale bez výjimky.

Další užitečná věc je zápisník, do nějž se kromě stručného děje vkládají automaticky veškeré nalezené písemnosti a také každý rozhovor, který si pak lze prohlédnout kdykoli znovu. Kromě jiného jsem ocenil takovou maličkost, jako je počítání čistého herního času a procentuálně vyjádřený pokrok ve hře.

Grafiku a ovládání jsem už vychválil, takže co zvuky a efekty? Hudba je opravdu zvláštní. Lepší slovo mě nenapadá, protože, když jste zažrani do hry a nevnímáte okolí, hudba hru skvěle doplňuje, ale přijdete-li k počítači nezaujatě, nedá se to moc poslouchat. Samozřejmě se mění spolu s atmosférou a prostředím, někdy je v popředí, ale jindy zase úplně mlčí. Efekty jsou fantasticky reálné, dveře, voda, matice, všechno vrzá, šplouchá, skřípe a bouchá jako normálně.

No, a konečně jsme u toho, k čemu se snažím přiblížit. Složitost, úroveň a celkový efekt hry. Přiznám se, že stejně jako se mi "Lost in time" líbí, tak se mi z počátku nelíbil. Počítal jsem ho do jedné z mnoha adventur typu "přines a použij", ale tak to v žádném případě není. Časem zjistíte, že spojením některých předmětů získáte jiné, které pak použijete jako celek, a ačkoli jejich vzájemný vztah vypadal původně nelogicky, zjistíte nakonec, že to je "vlastně jasný". Autory také částečně podezřívám z úmyslu ukázat hráči, že znalosti z fyziky a chemie nejsou v životě nikomu na škodu. Budete si muset vzpomenout, z čehože se skládá magnet, jak pracuje hasicí přístroj, co to je tepelná roztažnost kovů atd...

Nebyla by v tom Sierra, aby ve tom nebyla špetka humoru. Faktem je, že tentokrát se ironické šlehy kamsi vytratily a přestože několik poznámek zůstalo, hra získala na vážnosti. Neztratila však na přitažlivosti. Ačkoli je to poměrně těžká hra, udrží Vás v pozornosti po celou dobu hry (tedy do půlky určitě; tam jsem se totiž po 5 hodinách hraní dostal). Zápletka je rozsáhlá, neustále se něco děje. Hráče slabší na jazyky asi potěší to, že komunikace probíhá až na výjimky ve velmi jednoduché angličtině.

Závěrem. Úmyslně jsem popisoval hru jako samostatný celek, třebaže je to jen druhá část, dějově vycházející z "Lost in time I.". Hra byla záměrně rozdělena jednak kvůli své délce a také pro zvýšení zisků Coctel Visionu. Řekl bych, že to pro ně bylo šťastné řešení, protože jestli je první část stejně dobrá jako tato (první jsem neviděl), na zbytek hry to každého příznivce tuhých adventur bezpochyby naláká.

486DX2/66, HD, myš. **MIN:** 386, 2MB RAM, HD, myš. **PRO:** realistická grafika, plynulá animace, skvělé zvukové efekty. **PROTI:** nuda. **88%**

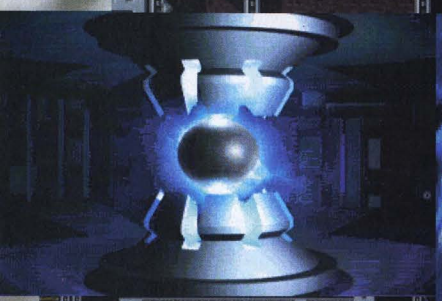
Porovnej: WEEN THE PROPHECY, Coctel Vision, ex19. Ween byl v podstatě předchůdcem této hry, Lost in Time je ovšem graficky nesrovnatelně lepší.
INCA II, Coctel Vision, ex22. Je to hra v podobném stylu, spousta předpočítaných animací atd. Jsou si velice podobné jak kvalitou, tak i nedostatky.

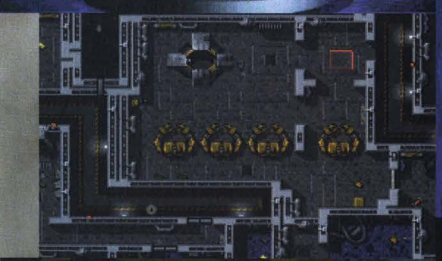
TEAM 17:

ALIEN BREED II

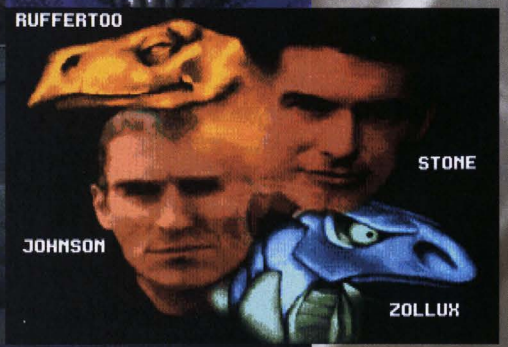
Zase ty zrůdičky... Už jsou tu, šedé a slizké.

Kdysi dávno vytvořil TEAM 17 hru ALIEN BREED, která ve své době sklidila obrovský úspěch. Nemnohý hráč se k němu vrací i dnes. Tento produkt byl založen na komerčním úspěchu známých Alien filmů. Byl však zvolen velmi neobvyklý způsob zpracování, který jsme předtím mohli vidět snad jen u programu EAGLES NEST na starém dobrém SPECTRU. Šlo o sledování prostředí a postavičky na monitoru v pohledu z ptačí perspektivy. Dokonalý byl však nejen systém sledování hracího pole, ale i grafické a zvukové zpracování celého programu. Velmi pečlivě prokreslené hrací prostředí a postavičky ve hře byli podbarvovány všudypřítomným zvukem plným hrůzy a strachu. Když už jsme u toho strachu, největším a tedy i hlavním plusem hry byla její fantastická atmosféra. Vždy, kdy už vám zbývalo jen několik sekund do destrukce celé stanice a známý hlas monotónně odříkával ubíhající čas, byli jste rádi, že jsou tak milosrdní a přinášejí vám na obrazovku blízký výtah do dalšího sektoru. Avšak v programu ALIEN BREED bylo o trochu více chybiček, než je obvykle zvykem. Proto jsme s napětím očekávali avizovaný ALIEN BREED SPECIAL EDITION, ve kterém měly být všechny nedostatky vychytány. Nejenže tomu tak bylo, ale přibylo i mnoho dalších zpestření v podobě částečně odlišných levelů, většího množství nepřátel apod.





Nyní je na světě ALIEN BREED 2. Na zpracování hry se v podstatě nic nezměnilo. To znamená, že opět sledujete svého hráče z ptačí perspektivy a odrážíte nápor útočících nepřátel. Jistým zlepšením je snad to, že můžete vybírat mezi 4 vám nabízenými postavami. Jsou to dva humanoidi, respektive lidi a 2 blíže nespecifikované druhy jistých žaboještěrů. Stačí si jen vybrat a začít hrát. První, co vás po vstupu do hry jistě překvapí, bude to, že jste mrtví. No vážně. V první úrovni se totiž ocitnete na přistávací ploše stanice a jste neustále v obklíčení útočících vrtulníků a meteoritů. Pokud se vám podaří rychle se vzpamatovat a začnete se nějak orientovat, věřte, že nemáte vyhráno, protože to je jen začátek. Jak se stále více a více dostáváte do hlubin stanice, útočí na vás stále mnohem víc nebezpečných potvůrek. Není žádná procházka lipovou alejí, na kterou jsme byli zvyklí z prvního dílu, tady jde už vážně o krk. Na své strastiplné pouti několika úrovněmi hry se setkáte s takovými paskvily jako jsou mutovaní mravenci, netopýří koule, či vetřelci plivající zelený hnis. Celá hra je doplněna velmi pěknými obrázky, objevujícími se před vstupem do každé nové zóny, jejichž úkolem není vás informovat o následujícím peklu, ale uklidnit vás před bouří, která je už za dveřmi.



Originalita hry trochu pokulhává. Grafika vás samozřejmě nemůže zklamat, všechno je velmi přesně a pracně prokresleno a též animátor si dal záležet. Hudba a zvuky se taky velmi povedly a dokonale dotvářejí atmosféru celé hry. Z předchozího textu jste možná pochopili, že tahle hra opravdu za něco stojí. To však není všechno. K disketám se hrou je přibaleno ještě jedno překvapení. Věřte nebo ne, ale je to další disketa a v ní nenaleznete nic jiného, než hratelné demo hry OVERDRIVE a celou hru APACHE. Tak co ještě chtít.

PEE WEE

AMIGA 500. **PRO:** dobrá grafika, velmi dobrý zvuk, výborná atmosféra. **PROTI:** nic nového pod sluncem. **87%**

VIRGIN GAMES A WESTWOOD STUDIOS:

LEGEND OF KYRANDIA II

THE LEGEND OF KYRANDIA II - HAND OF FATE Tajemná síla opět ohrožuje Kyrandii.

Bridge

Petrified Forest

Mystic's cabin

Před dávnými časy, kdy ještě příroda oplývala zvěří a bujnou vegetací, žil v magické zemi Kyrandii otec se synem. Život v této překrásné zemi byl klidný a bezstarostný do té doby, dokud se neobjevil zlý kouzelník Malcolm, který začal vše, co se mu postavilo na odpor měnit v kámen. Neslitoval se nad ptáky, stromy a ani nad lidmi. Tento kamenný osud stihl i chlapcova otce a na vás bylo, abyste chlapce prováděli po celé zemi a zachránili otce a s ním i celou Kyrandii.

Tak to byl stručný děj prvního dílu bezvadné pohádkové adventure THE LEGEND OF KYRANDIA, kterou stvořily firmy VIRGIN GAMES a WESTWOOD STUDIOS. Spojení těchto dvou firem vedlo dále ke zdárnému dokončení snad nejpropracovanějšího dungeonu LANDS OF LORE, který způsobil mnoho hráčských nicabsů a probdělé noci. Koncem loňského roku firmy VIRGIN GAMES a WESTWOOD studios dokončily již dlouho očekávané druhé pokračování hry LEGEND OF KYRANDIA.

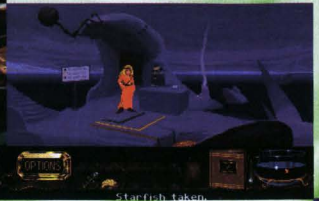
PC 386/40DX, HD 20MB, myš, SB. **MIN:** PC 386/25SX, HD 18MB **PRO:** humor, snadné ovládání, skvělá grafika a hudba. **PROTI:** intro. **79%**

A teď se již přeneseme zpět o pár set let...

Kouzelník Malcolm byl zničen a po Kyrandii se opět rozhostil pokoj a mír. Všichni obyvatelé se vrátili do svých domovů, kde spokojeně žili do té doby, dokud se nad jejich milou zemí nerozprostřel mrak zloby a pomsty. Z bájné země začaly totiž mizet kameny, stromy a květiny a to byl důvod, aby se zas po staletích rada nejstarších a nejzkušenějších uchýlila do temné knihovny, která pamatovala dávno zemřelé mudrce Kyrandie. Všechny staré knihy byli prohledány, ale na nic se nepřišlo, až Ruku napadlo, že problémy s mizením země jsou patrně způsobeny jakousi temnou silou z jádra zemského. Dlouho se rokovalo o tom, kdo by se měl vydat na cestu, až Ruka jednoznačně určila, že na nebezpečnou cestu se může vydat jen čarodějka Zanthia.

Beach

Garden



Starfish taken.

Ale abyste si nemysleli, že namícháte pár kouzel a Kyrandie je zachráněna. Jste sice čarodějka, ale zatím co jste byli na sněmu, někdo vám poničil vaše kouzelné vybavení a sebral knihu kouzel a tak nezbývá, než se vydat na strastiplnou cestu do Zemského středu po vlastních nohou. Po cestě musíte nejprve nalézt kouzelnickou knihu, ve které jsou zapsány recepty na lektvary a magický kotel, ve kterém se vše mixuje.

Nemusíte se bát toho, že by hra byla brána příliš vážně, protože humoru si při hře užijete až nad hlavu. Tak například, nebezpečný krokodýl, který vás málem sežral, se po polechtání pírkem smíchy rozpláče jako malé děcko. Co se týče ovládání hry, je stejné jako u dílu prvního, ale přibyly kniha kouzel a zmíněný kotel. Při hře nepoužíváte žádné ikony či jiné příkazy, ale vše, na co kurzorem najedete a kliknete myší, se vám (pokud to lze sebrat) objeví v inventáři a můžete to opět uchopit a tím dávat jiným postavám či používat jak je libo. Po grafické stránce snad ke hře není co dodat, protože hoši od VIRGIN GAMES a WESTWOOD studios opět odvedli dokonalou práci. Snad jediné, co by se dalo hře vytknout, je ne příliš kvalitně animované intro, ale na druhou stranu, kdyby bylo dokonalé, délka hry by se zase o nějaký ten megabyte protáhla. Hudba, která podbarvuje demo a celou hru, je výborná a samozřejmě se podle okolností mění a tím spolu s dokonalou a rychlou grafikou vtáhne hráče plně do děje.

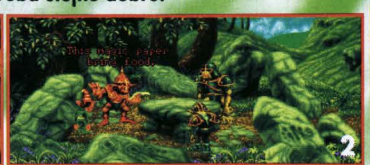
BEAST

Grassy meadow

1 Porovnej: HERO'S QUEST III, Sierra-on-line, 1992, ex13 a 14, 93%. Hero's Quest je delší a rozsáhlejší, avšak chybí mu krása a fantazie. Také graficky je na trochu horší úrovni.

2 Porovnej: SIMON THE SORCERER, Adventure soft, 1993, ex21, 94%. Příběhy malého kouzelníka jsou naopak příliš dětské. Grafické zpracování je zhruba stejně dobré.

1


2

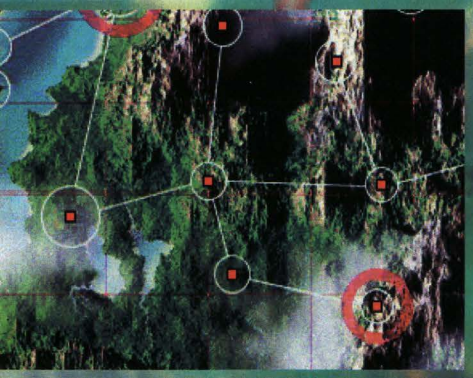
PSYGNOSIS/DMA DESIGN:

HIRED GUNS

Chodby jsou plné bestií, zbraně jsou nabité...

Konečně přišel dávný sen všech Amigistů. Všichni si ještě pamatujete demo na hru Hired Guns, které jsme donekonečna spouštěli a kochali se pohledem na skvělé obrázky a poslouchali skvělou hudbu.

Dnes je tu kompletní hra, chodby jsou plné bestií, zbraně jsou nabité... Když se mi do rukou (lépe řečeno do mechanik) dostala tato nová hra od Psygnosis, byl jsem dost zvědavý. Aby ne, vždyť druhý díl Lemmingů (loupáků - pozn. aut.) byl super a o brutálním Walkerovi nemluvě. Ale titul této nové hry neukazuje na další pokračování Lemmingů, Beastovské trilogie či již zmiňovaného Walkera, i když k tomu mají Hired Guns asi nejblíže. Jedná se totiž taky o akci, i když tentokráte dungeonovského ražení (další kanály - pozn. aut.), děj je taky situován do budoucnosti, to by ještě nebylo tak nezvyklé, vždyť děj SHADOWWORLDS se také odehrává v daleké budoucnosti. Tento dungeon je ale zpracován velice netradičně, obrazovka vašich monitorů je rozdělena na na 4 části. Pro každou postavičku jedna část, máme tudíž 4 postavičky - nečekané, že? Ale pěkně od začátku. Úvodní menu je klasika (nová hra, load stará hra a quit). V dalším si vyberete, jestli budete chtít hrát jednu z pěti tréninkových misí nebo 1 ze 17 složitějších akcí anebo celý komplet misí. Další menu obsahuje výběr počtu hráčů! ANO, čtete dobře, na tuto RPG si můžete pozvat až 3 další kamarády, stačí jen mít dostatečný počet myší, joysticků či kláves. Následuje výběr určité mise (např.: Lemming's war). Následuje loadování, u toho si můžete všimnout jedné zajímavosti: V pravém horním rohu loadovacího okénka se vám objeví, jaká disketa bude následovat, ale někdy se tam také objeví otazník, což vám asi moc nepomůže. Pak následuje výběr postaviček. Nedočkáme se zde ovšem žádných elfů či trpaslíků, nýbrž robotů, cyborgů nebo bytostí z různých planet. S povoláními je tomu podobně. Žádní kouzelníci či alchymisté, ale jen tajní agenti, specialisté na výbušniny nebo zabijáci.

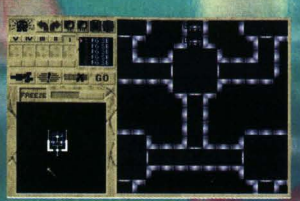


Nyní již k samotné hře. Místo, kam vás počítač vyplivne, je těžko definovatelné. Nejen že bývá většinou pokaždé jiné (originální ne), ale hlavně že místo po jaderném výbuchu se dá definovat jen jako místo po jaderném výbuchu. Ale aby programátoři nebyli vinění z přílišné fádnosti octneme se i v lese, nebo co to je, a dokonce zavítáme i pod vodu. Každá postavička má vedle obrázku své hlavy jakási 3 okna. První je inventory - tedy to, co nese. Obsah vašeho batohu (nebo hyperchlebníku, či co to je) je samozřejmě rozmanitý. Zahrnuje zbraně od starožitného koltu Smith & Wesson přes rychlopalné pistole, pušky, granáty, miny a jiné výbušniny až ke kulometům, granátometům, plamenometům, bombometům (promiňte, to už jsem se nechal unést). Vaše zavazadlo obsahuje samozřejmě velké množství nábojů do vašich hračiček a také různé medikity, protijedy, mapovací zařízení, energetické štíty, přístroje na dýchání pod vodou atd. Málem bych zapomněl na jednu zajímavou věcičku, po jejím použití se před vámi objeví takový malý kovový nesmysl a když rychle neutečete, rozstřílí vás to všechny na hadry. Druhé okno je mapa, ta je celkem přehledně zpracována. Třetí obsahuje informace o vaší postavičce (zdraví, zkušenost, hmotnost nákladu apod.). Teď už se můžete vrhnout do hry a procházet opuštěná skladiště, továrny a jiné prostory této dungeonovky. Ovšem proč? Tuto otázku si autoři jaksi opomenuli položit, na začátku totiž chybí jakákoliv zmínka o jakékoliv zámince pro vaše dobrodružství. Ale slituji se a začátečníkům prozradím, co jsem po dlouhé paměti vydedukoval. Tedy musíte najít čtyři nukleární fuze, dopravit je na Spaceport a těsně před odletem spustit odpočítávání destrukčního systému, zní to možná jednoduše, ale jenom propracovat se k první nukleární fúzi není žádná sranda.

Zajímavým postupem u této hry je rozdělení obrazovky. V okénku postavičky lze vidět pohyb ostatních členů vaší družiny. Díky tomu můžeme například i obklíčit nějakou příšeru.Když už jsem se zmínil o příšerách, nemyslím si, že asi takhle velký (míním tím ani ne po kolena sahající) pejsek je vhodnou nestvůrou pro tento dungoen. U ovládání pohybu vám radím, abyste si dali pozor, protože se pohybujete tím, že myší najedete na příslušný okraj okna (tzn. když se chcete pohnout dopředu či po schodech nahoru, najedete na horní okraj okna a kliknete myší apod.) a právě v tom je kámen úrazu. Stane se totiž, a ne jednou, že v rychlosti místo abyste klikli na určitý okraj okna, kliknete spíše do centra okna a tím vystřelíte, což, zvláště když před vámi stojí další váš spolubojovník, nepotěší. Také časový limit u jednotlivých misí není příliš vhodný. Ještě bych se chtěl opravit, pojem mise zde není příliš výstižný, protože cílem každé mise je dojít na určité místo toho kterého sektoru. Z mého popisu této hry jste asi poznali, že se opravdu jedná o originální dungeon a že vás asi nenapadne nějaká, této hře podobná, hra. Jedna by se ale přesto našla, a to SPACE HULK. Je to sice hra typu spíše strategicky a HIRED GUNS jsou spíše dungeonovsko-akčního ražení, ale doba, ve které se obě hry odehrávají, samotné zpracování, míním tím především rozdělení obrazovky, tyto hry dělají srovnatelnými. Bohužel ale musím konstatovat, že díky zčásti "odfláknuté" práci programátorů od PSYGNOSIS je Space Hulk lepší než Hired Guns a to hlavně po grafické stránce. Ale dost už bylo kritiky. HIRED GUNS jsou docela originálním dungeonem a každý, kdo rád hry takového typu, stráví u obrazovky monitoru nejednu bezesnou noc. Borci od DMA Design by asi přeci jen měli zůstat u svých Lemmingů nebo Beastů a RPG přenechat někomu jinému.

LEWIS

Amiga 1200, HD, 2MB Chip RAM nebo PC 486DX2/50, HD. MIN: Amiga 500, PC 386DX. **PRO:** dobré zvukové efekty, originální zpracování a nápady. **PROTI:** autoři se mohli více vyřádit na grafice a animacích. **80%**



Porovnej: SPACE HULK, Electronic Arts, Games workshop, Warhammer 40.000, tento Excalibur. Space Hulk je spíše strategický, kdežto Hired Guns přímo přetékají akcí ... I graficky jsou Hired Guns zdařilejším, ale pouze na Amize, na PC je to naopak.

Vaši nepřátelé jsou dobře ukryti v terénu.

Nepřítel právě drží klíče od věznice.

Kdo by nezachránil tuto krasavici.

AMERICAN LASER GAMES:

MADDOG MAGREE

Divoký Západ na CD-ROM.

Horké tiché odpoledne v malém zaprášeném městečku najednou přeruší přestřelka. Kulka Vám hvízdne kolem hlavy ani nevíte jak. Rychle tasíte svůj revolver a nečekaně rychle zamíříte a vystřelíte směrem na vzdálenou střechu. Ze střechy padá muž... další výstřel následuje z levé strany... otáčíte se a střílíte... kulka se odráží od vozu... střílíte znovu... výkřik... kulka neminula cíl...

Tak takto by se dal popsat první zážitek této CD-hry od zatím asi neznámé firmy American Laser Games.

Ocitáte se jako nováček ve městě, ve kterém řádí lidé z bandy Maddog McGree. Šerifa zavřeli do věznice a jeho krásnou dceru unesli. Váš úkol je vysvobodit je a vyváznout živý.

Celá hra má charakter střílečky, přesto však není zcela jednoduchá. Každý, kdo hrál celou řadu her tohoto typu, si řekne, že nějaká další ho hned tak neodradí, neboť ON přece svůj joystick umí hbitě používat. Hra se však ovládá celá myší a není zde jen zapotřebí rychlé a bystré oko, ale také rychlá a hlavně přesná ruka. Střílíte levým tlačítkem a nabíjíte pravým, když zajedete pistolí do spodního okraje obrazovky.

Děj se odehrává v minulém století a je zpracován celý ve formě digitalizovaných animací a zvuku (podobně jako u Sherlocka Holmese).

Hra se odehrává různým směrem - např. pokud zachráníte či nezachráníte barmana apod. a někdy je dobré vyzkoušet obě či více možností. Plyne z toho omezení - děj je předem relativně úzce daný.

Pokud odehrajete vše v celém rozsahu, čeká na vás kolem stovky nepřátel a několik soubojů, střílení do lahví a jiné.

Na nejjednodušší obtížnost je možné vše dohrát relativně rychle, ale na třetí úroveň, kdy se musíte soupeři trefovat do srdce, je hra až přehnaně těžká. Využití místa na CD není velké (pouhých 115 MB) a hra má tedy ještě rezervy (občas trochu neostrý obraz).

V každém případě nezapomeňte vysvobodit krásnou dceru a vězte, že se pro vás ve městečku ještě časem nějaká práce najde (Maddog McGree II již v přípravě). JCH

Doktor [illegible]vě vytáhl kulku z tvého těla.

PC 486DX2/50, CD-ROM, HD, SVGA, SB, myš. MIN: 386DX/40, CD-ROM, HD, VGA, myš. PRO: téměř dokonalá digitalizace, dobré zvukové efekty. PROTI: nutnost drahého vybavení, neoriginální námět. 92%

Šerif byl bohužel zastřelen.

Lidé z Maddogovi bandy se před ničím nezastaví.

Několik rad:

- Střílet na nepřítele musíte až tehdy, tasí-li nepřítel.

- Rukojmí a obyvatele města se snažte nechat živé.

- Jakmile uvidíte lebku nebo podobné předměty, střílejte na ně, zaručeně pomohou.

- Nabíjejte často, nábojů není nikdy dost.

- Ve vašem poslání vám také pomáhá průvodce, kterého je dobré chránit. Vždy Vám řekne, jak dál.

- Pokud se dostanete na rozcestí, pozici nejprve uložte, abyste posléze nepadli do pasti.

Porovnej: the 7th Guest, Labyrinth of time, The secret files of Sherlock Holmes I - III

Tvůj přítel měl tentokrát namále.

COKTEL VISION:

INCA II - WIRACHOCA

Lord Aguirre chce ovládnout celé impérium Inků..

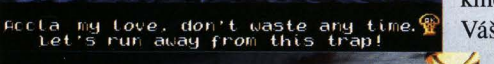
Toto zbude z Tvých nepřátel.

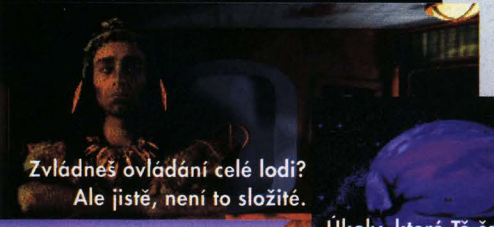
Jízda opraveným vlakem.

Prcháš, aby ses stal hrdinou.

Tvoje loď je vynikající. Inka-El Dorada, Tvůj otec.

Tvoje matka je opravdu starostlivá.





Zvládneš ovládání celé lodi? Ale jistě, není to složité.

Úkoly, které Tě čekají na této planetě, nejsou jednoduché.

Grafika je opravdu výtečná.

Minulý rok uvedla firma Coktel Vision skvělou hru INCA. Hru, která nejen svojí grafikou, animací a hudbou, ale také výborným proložením prvků arkády a logické hry. Toto nebývá u her obvyklé, ale zde se to opravdu podařilo. Vesmírné souboje jsou minimálně tak dobré jako ve Wing Commanderu II, střelba při průletu koridorem, stíhání nepřátel, souboje ve vesmírném a další prvky velmi mile překvapily. Avšak i hádanky a jiné logické potvrdily proslulou důmyslnost a vynalézavost dávného kmene Inků a samozřejmě také tvůrců této hry.

PC386, SB, myš. MIN: PC286, VGA, myš. PRO: Více zbraní, dobrá grafika a animace. PROTI: Snadno dohratelné oproti prvnímu dílu. 80%

Netrvalo dlouho a po roce přišla tato firma s druhým dílem hry i s jeho dalšími vylepšeními. Jedná se o volné pokračování prvního dílu, kde se opětně stáváte hrdinou, který zachraňuje kmen Inků.

Váš otec El Dorado, slavný a velký Inka, vám na začátku hry řekne, v čem je problém (asteroid a jiné). Po vynikajícím introduction a úvody hry, které jsou doprovázeny množstvím kvalitních animací a dokonalých scrollingů, se po lehké hádance dostanete do prvního vesmírného souboje s vaším úhlavním nepřítelem.

Již zde poznáte veliký rozdíl od prvního dílu hry. Váš vesmírný koráb, tzv. Tumi, je opět velmi jednoduše ovladatelný, novinkou je zde však možnost výběru zbraní. Také hák, kterým můžete zachytit loď, je nová. Potkáte také větší rozmanitost nepřátel a jejich základen. Ten, komu se líbil Wing Commander II či hry tohoto typu, si přijde na své. Další novinkou je jízda vlakem, kde také sestřelujete nenechavé nepřátele. Pokud si ještě někdo vzpomene na hru The Train od firmy Accolade v dobách, kdy hry na PC teprve začínaly, ví, co mám na mysli. Zde je hra na značně vyšší úrovni, krajina je velmi realistická, pohledy a jiné další prvky jsou také dobře provedeny.

Co se týče logických částí hry, nečekejte důmyslnost a složitost jako u hry Gobliiins III. Jsou ale od stejné firmy a můžete si být jisti, že mají svou logiku a dobře na sebe navazují. I když nejsou extrémně složité, neznamená to, že se nemůžete dostat do zákysu - jste v situaci, že si prostě nevíte rady jak dál, jste přesvědčeni, že to nějak jde, ale nevíte jak.

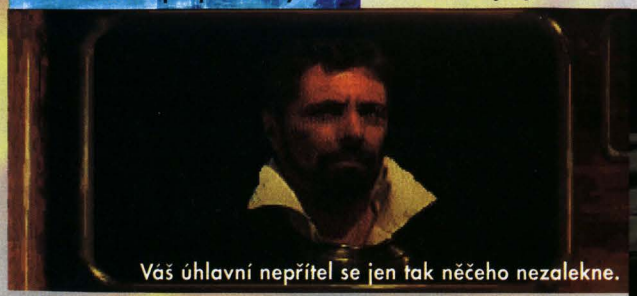
Věrnost digitalizovaných obrázků a plynulé přechody mezi barvami by měli ocenit nejen hráči. Grafika u celé hry je opravdu ohromující. Je s podivem, co tato firma dokáže vykouzlit na obyčejném VGA, vezmeme-li v úvahu množství grafiky a jeho kapacitu.

Zvuky jsou přibližně na stejné úrovni jako u prvního dílu, což znamená nadprůměrné. Příjemná volba nástrojů a především možnosti výběru různých druhů hudby přijde vhod, neboť zbavuje hru častého stereotypu stále stejné hudby, která se dříve či později přestane líbit.

Hra celkově není tak složitá jako první díl, který dělal problém i největším hráčům redakce a akční části se podařilo dohrát až na velký počet pokusů a s vypětím všech psychických i fyzických sil. Druhý díl jsme dohrál během tří hodin a neměl by být tedy pro průměrného hráče složitý. Je více provázán animací a celkově působí dojmem filmu, do kterého nemusíte tolik zasahovat jako v předchozím dílu. Na plynulé animace a scrollingy stačí obyčejná 386 SX, ale ani na 486/66 není hra přehnaně rychlá, neboť si zachovává svojí stálou rychlost. Zvuková karta Sound Blaster nebo kompatibilní se velmi doporučuje, myš je vysloveně nutná. Ovládaní je velmi jednoduché, ale plně dostačující. Ukládání pozic je také řešeno nově. Stejně jako u her Lost in Time a Gobliiins III i zde, pokud uložíte pozici, je u ní také uložen malý obrázek, který vám umožňuje se lépe orientovat v asi 20 sekcích, do kterých je hra rozdělena.

Co dodat nakonec? Snad jen, příjemně si zahrajte.

JCH



Váš úhlavní nepřítel se jen tak něčeho nezalekne.

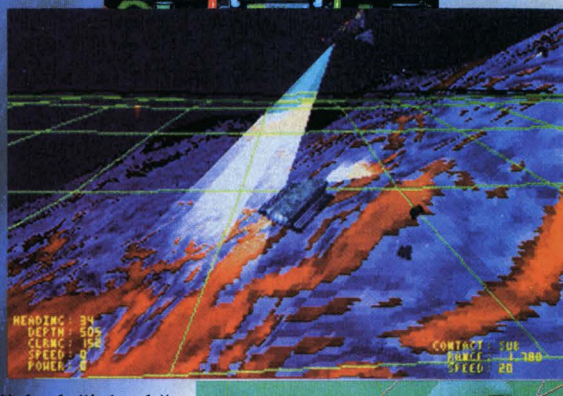
Porovnej: INCA I, EX 15. Inca II je pokračováním, je tedy lepším graficky i zvukově. Idea je jiná, není lepší ani horší.

Tvůj otec tě chválí, ale není všem dnům konec.

MICROPROSE:

SUBWAR 2050

Jak vypadá podmořská válka budoucnosti?



Temnotou prosvitl úzký paprsek světla, podmořský člun klouzal nade dnem. Modré temno i poklidné ticho zklidnily pilotovo rozčílení, byl opět sám. Ještě před chvílí mu kamery ukazovaly rychlou loď pronásledovatele, který se jej držel již přes dvě hodiny a teprve teď se starému dobrodruhovi podařilo skrýt se mezi útesy. Pomalu stoupal, neustále pátraje po okolí. Nic nespatřil, jen hlubokou modř vody a šedivé dno oceánu. Ukolébán zdánlivým klidem, zvýšil rychlost a nezahlédl záblesk reflektoru hluboko pod sebou. Teprve ve chvíli, kdy ho radar varoval před blížícím se torpédem, uvědomil si svoji hloupost. Ve výkřiku, který byl přehlušen duněním exploze se ozývala bolest a vztek...

Je snad to jen několik dní od chvíle, kdy firma MICROPROSE vydala svoji novou hru SUBWAR 2050, o níž do nedávna nikdo nevěděl. Teprve před měsícem jsme měli možnost spatřit její demo, ale dnes již můžeme trávit dlouhé noci v hlubinách oceánů budoucnosti.

Nu dočkali jsme se a nutno podotknout, že podmořská válka v roce 2050 za to čekání opravdu stojí. Již první pohled na obrazovku vás uvede do komatu. Animace, spousty animací. Úvodní intro je naprosto dokonalé. Pojednává o tom, jak temnotou prosvitne paprsek světla a podmořský člun pluje nade dnem... Pak následují titulky a potom se vžíváte do role pilota jedné ze zbraní budoucnosti. Náš svět se v představách autorů tohoto programu rozvíjí zcela jiným směrem (a nutno podotknout, že reálnějším) než ve fantazii většiny autorů science-fiction. Lidstvo, které zatím absolvovalo jen málo meziplanetárních výprav, se stahuje do hlubin moří, neboť na pevnině zuří bouře válečná. Strašné nukleární zbraně byly tentokrát nahrazeny bojovými roboty, nemyslícími a bezcitnými stroji, které ničí vše živé ve svém dohledu. Bojuje se samozřejmě i pod hladinou, kde naopak vládne ticho a klid, ale i tak se to tam supermoderními ponorkami jenom hemží. Vy se stanete jedním z pilotů, kteří plní své úkoly míle pod hladinou, kde jakýkoliv náraz ukončí jeho život.

Program SUBWAR 2050 je opravdu jedinečný, mísí se zde dokonalá grafika a vynikající zvukové efekty. Námět této hry je zcela jedinečný, nejde zde totiž jen o zabíjení, ale jsou zde i mírové nebo ekologické mise, při nichž zachraňujete velryby, které uvázly v sítích. Oceány, kterými bloudíte v této hře, obsahují totiž i faunu. Můžete tam narazit na chobotnice, kosatky nebo žraloky. Veškeré pohyblivé předměty (od ponorek přes živočichy, až po obrovské těžební stanice či celé podmořské základny) jsou dokonale vykresleny. Standardní paleta SVGA vám zaručí dokonalý prožitek. Zvuky hlubin, které k vám dolehnou přes tenký plášť podmořského plavidla, vás natolik uchvátí, že se přestanete soustředit na hru samotnou.

Tento produkt je možné srovnat snad jen se známým simulátorem Comanche, který je graficky asi na stejné úrovni jako SUBWAR. Co do zvuků nelze SUBWAR porovnat s žádnou jinou hrou, protože to, co zazní z vašich reproduktorů (pokud vlastníte zvukovou kartu), je prostě skvělé.

Ovládání ponorky není nijak složité a během několika misí vám přejde do krve. V řízení samozřejmě nechybí ani přečerpávání komor nebo sonar. Ke skoro úplné dokonalosti je doveden systém pohledů. V kabině se můžete plynule rozhlížet ze strany na stranu a nijak tím neovlivňujete řízení. Je zde také možnost sklopeného displeje, takže vidíte více z hlubiny před vámi. Bohužel obě tyto funkce jsou jaksi pomalé a cukavé, takže i SUBWAR má nějaké ty mouchy. Na druhou stranu to není jen bezduchý simulátor, připomíná více než cokoliv jiného Wing Commandera, který je stejně jako SW 2050 doplněn i jakousi adventure vložkou, která má však na vývoj válečných událostí vliv jen nepatrný. Na počátku si volíte, jak už je u většiny her zvykem, jméno, ale i, což je u ponorky dosti neobvyklé, i tvář. Těsně po spuštění hry a po ukončení dema se ocitáte na domácí základně. Je zde několik počítačů, jedním z nich volíte pilota, který poletí následující misi. Nevýhodou je, že v čase nepostupují v čase najednou, ale každý musí splnit všechny mise. Další computer vám ukáže poslední světové události (z pevniny i hlubin). Třetí stroj slouží jako trénink. Jde v podstatě o virtuální trenažér vašeho modulu, takže interiér je shodný s originálem, jen, když misi nesplníte, nemusíte zemřít. Jsou zde ještě dva počítače, jeden slouží jako briefing, dozvíte se zde waypointy a cíl mise. Ten druhý vás odešle přímo do akce. Co říci závěrem? SUBWAR je skvělá. Grafika je dokonalá a temné hlubiny působí na lidskou mysl neuvěřitelně. Zvuky, které tyto pocity dokonale umocňují, vás vnesou do děje. Programátoři týmu MICROPROSE si na tomto projektu opravdu nechali záležet a tak věřím, že si jej nenecháte ujít.

PITER

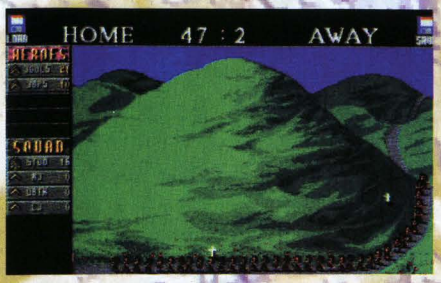
Srovnej: COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, Novalogic, ex15, 92%. Grafika i zvuky jsou na stejné úrovni. Liší se jen nápad a originalita.

PC486DX/50, HD, VGA, SB, joystick. **MIN:** 386SX/25, HD, VGA. **PRO:** dokonalá grafika, skvělý zvuk, originální nápad. **PROTI:** občas pomalá grafika. **89%**

SENSIBLE SOCCER:

CANNON FODDER

Válka nebyla nikdy tak legrační...



Cannon Fodder je hrou, která asi nemá v historii obdoby. Můžete podotknout, že her s válečnou tematikou bylo již zpracováno nespočet, ale tato se svým pojetím natolik vymiká obvyklému průměru, že stojí za to si o ní říci trochu víc. Hra je produktem známé softwarové firmy Sensible Software, která nás v poslední době velic potěšila svým produktem Sensible Soccer. Šlo o velmi pěkné zpracování fotbalu, které jistě potěšilo mnohého hráče. Již při prvním pohledu na herní pole Cannon Fodderu vás jistě zaujme jeho výrazná podobnost s posledně jmenovaným programem, tedy Sensible Soccerem. Nejenže autoři zvolili velmi podobnou velikost vámi ovládaných postaviček, ale i grafické zpracování prostředí je velmi podobné. Je tu však jeden háček.

Jde tady totiž o něco úplně jiného. Ani náhodou neovládáte fotbalovou jedenáctku, ale co do počtu menší jednotku rozzuřených rekrutů. Vaším úkolem není dát svému protihráči co největší počet gólů, ale rozsekat ho na padrť.

A nenaleznete tu ani žádné žluté či červené karty, tady jde totiž o život. Velmi brzy totiž pochopíte, že to co hlásá podtitulek až zas taková pravda není. Stačí malé zaváhání a jeden či více vašich rekrutů se zmítá v smrtelné křeči a vám nezbývá, než mu jeho či jejich cestu do věčných lovišť trochu urychlit. Je pravdou, že si trochu odporuju, když jsem v úvodu napsal, že takovouhle legraci asi dlouho nezažijete, ale vysvětlení je právě na cestě. Když se totiž po počátečních rozpacích trochu rozkoukáte, zjistíte, že ono to s tím umíráním není až zas tak hrozné, stačí být o trochu rychlejší než váš protivník a dlouho očekávaná sranda může nastat. Nevím jak vy, ale já jsem už velmi dlouho nezažil při hraní akční hry takovu slast. Možná, že už jsem trochu profesionálně deformován, ale není nic krásnějšího než vidět nepřátelské hordy bědovat uprostřed kaluží krve, plazíc se mezi vlastními vnitřnostmi. Nám to ovšem ale nestačí a proto do nepřátel střílíme i když je už jak se zdá po nich. A oni, jakoby nám chtěli alespoň na sklonku svého života udělat nějakou radost, létají vzduchem jako gumový balón a nepřestanou, dokud neustane naše palba. Legrační ne? To však není všechno. Můžete totiž využívat výdobytků moderní techniky v podobě tanků, vrtulníků, jeepů a sněžných vozidel a těmito naše nepřátele s čistým svědomím rozjíždět, drtit, sekat a vůbec demolovat. Komu by se i toto všechno zdálo málo, je tu pro něj připraveno nepřeberné množství rozličných prostředí a krajin. Od neprostupných džunglí a vyschlých pouští až po stále zmrzlé a sněhem zaváté pustiny Sibiře. Není to dost?

No tak dobře. Čeká na vás ještě mnoho dalších specialit, ze kterých můžeme vybrat například poklidné prostředí venkova s kamenými domy a starobylými mosty či podzemní základnu s měnícími se místnostmi, která je jedním z posledních levelů hry. Takže to bychom měli prostředí. A teď k výzbroji a výstroji vašich svěřenců. Standartně mají všechny postavičky ve výzbroji samopal s neomezeným množstvím nábojů. V průběhu hry však naleznete na různých místech bedny nebo sudy obsahující určitý počet granátů či řízených střel, bez kterých se dozajista neobejdete. Vaším úkolem totiž není jen pozabíjet všechny nepřátele, ale zničit i všechny jejich základny a sklady. A právě k tomutu účelu vám poslouží jmenované granáty a střely. Je tu však další specialita. A to v podobě takzvaných Supa Dupa Boostas. Jsou to předměty, které naleznete na nejméně očekávaných místech, vyznačující se svojí výraznou zlatou barvou. Jde o pět rozdílných typů speciálních prostředků, s jejichž pomocí jistě dospějete ke zdárnému konci. Jejich počet ve hře je velmi omezený a proto i jejich účinek bývá drtivý. Jmenujme například teplem řízené střely, vestu, která ochrání vaše hráče před střelami a granáty, či soubor speciálních vlastností chránících vaše postavičky před nepříznivými vlivy. Zatím jsme hodnotili jen ideu a zpracování hry, teď však přikročíme i k ostatním kriteriím. Již v úvodním demu zjistíte, že se na hudebním zpracování podílel nám velmi dobře známý Richard Joseph, jehož jméno bývá obvykle zárukou nejvyšší kvality a ani u hry Cannon Fodder tomu není jinak. Píseň, která zazní v úvodním demu je skutečným hitem a velmi příjemně vás naladí ke hraní. Znělky mezi jednotlivými levely a ve vlastním menu jsou taktéž velmi povedené a dokonale dotvářejí atmosféru hry. A pak tu máme ještě zvukové efekty. Ty jsou totiž kapitolou samou pro sebe. Hra nám totiž nabízí nepřeberné množství heků, skřeků, chrchlů, zurčení vody a podobných, že by se z toho jeden zbláznil. Skutečně nemohu pochopit, jak se programátorům od Sensilbe Software podařilo všechnu tuhle nádheru dostat na pouhé tři diskety. Co nám z toho tedy vyplývá? Program Cannon Fodder se jistě stane akčním hitem letošní sezony a mnoha amigistům zase dodá chuť do života. Jde totiž o skutečnou bombu, na kterou se velmi dlouho čekalo, a která svým grafickým, hudebním i ideovým zpracováním předčila všechna očekávání.

Podtrženo, sečteno, prostě to musíte mít.

PEE WEE

Amiga 1200. MIN: Amiga 500. PRO: výborná idea, dobrá grafika, zvuky a hudba. PROTI: nelze v průběhu každého levelu nahrávat. 83%

Na závěr několik dobrých rad: - ve hře je mnoho skrytých zón s mnoha užitečnými předměty, proto je dobré se pořádně koukat.
- pořádně prozkoumejte terén, mohou tam být miny a pasti, které udělají pěkný nepořádek.
- jestliže je vám nablízku nějaký umírající, buďte tak hodní a dodělejte ho.
- no a když už konečně zemře tak to do něj ještě několikrát nasypte a on vám za odměnu zalétá.

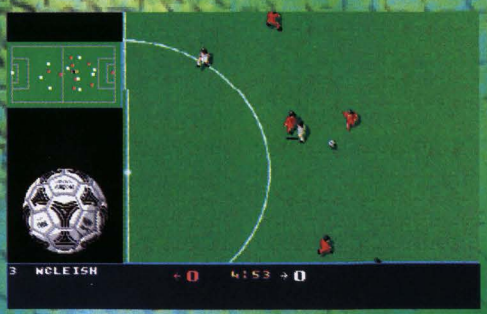
Porovnej: SYNDICATE, Bullfrog, 1993. Cannon Fodder je na Amize mnohem rychlejší, hratelnější a zábavnější.

VIRGIN GAMES:

GOAL!

GOAL! je vlastně pokračování vynikajícího KICK OFF 2.

Tento fotbalový simulátor s poměrně výstižným názvem byl vytvořena v programátorských dílnách firmy VIRGIN (LURE OF THE TEMPTRESS, DUNE 2). Podle názvu byste asi netipovali, že se jedná o pokračování fotbalu, o kterém jste se mohli na stránkách Excaliburu dočíst. Schválně si ale zkuste zatipovat, jaký fotbal mám na mysli. Jestli to uhodnete lehce, tak to asi bude tím, že v předchozích číslech našeho časopisu jste se mohli dočíst jen o jednom fotbalu. Správná odpověď zní KICK OFF 2. Ale stejně je to divné, vždyť autorem KICK OFFů byla firma ANCO. To je také asi důvod, proč se tato hra, jejíž vytvoření, na rozdíl od minulých dílů, svěřila producentská firma DINO DINY známé firmě VIRGIN, nejmenuje KICK OFF 3, ale právě GOAL! Uhodnout sponzora nebude také těžké, stačí jen při hře na chvilku mrknout na reklamy okolo hrací plochy, protože všechny jsou pokryté jeho logem, a zjistíte,že se jedná se o známou (a to i mezi hráči) firmu ADIDAS. Ačkoliv GOAL! nepochází z dílen firmy ANCO, přesto se KICK OFFům podobá. Pohled na hru zůstal zvrchu, i když je tu i možnost horizontálního pohledu, ale ten vám vřele nedoporučuji. Plynulost scrollingu a vůbec celé hry je stále skvělá. Postavičky hráčů jsou sice zvětšeny, ale je tu možnost přepnout si na postavičky hráčů rozměrů podobnějších předchozímu dílu. To vám ale také moc nedoporučuji. Rozhodčí také vytahují žluté a červené karty po nepovedených pokusech o odebrání míče protihráči. Je zde ale větší výběr rozhodčích a přísnost v rozhodování je různá od rozhodčího k rozhodčímu. Výběr klubových mančaftů je stejně rozmanitý jako v prvním mnou uvedeném fotbalu a navíc je zde možnost výběru z reprezentačních týmů. Je jasné, že se asi nevyhnu srovnávání s Lotharem. Tak tedy: co se týče scrollingu vede GOAL!, lépe zpracované postavičky fotbalistů jsou zase u Lothara, větší výběr týmů má zas GOAL!, "opakovačky" jsou lépe udělané u Lothara, celkové prostředí fotbalového hřiště a okolí působí fotbalovějším dojmem lépe opět u Lothara. Jak je vidno, u mne to dopadlo následovně: LOTHAR MATTHÄUS FOOTBALL-SIMULATION vs. GOAL! 3:2. Jak vidíte, utkání dopadlo velice těsně, a proto žádám všechny fanoušky GOALu! a tím i všechny KICK OFFácké fanoušky, kteří si pro mne připravují různé kusy ovoce a zeleniny, aby si je schovaly jako občerstvení po náročném odpoledni, stráveného u svých monitorů a hraním vašeho oblíbeného GOALu!



Amiga. **PRO:** rychlý scrolling, velký výběr všeho možného. **PROTI:** nepříliš dobře zpracované prostředí hry, graficky nezvládnuté postavičky hráčů. **80%**

LEWIS

OCEAN:

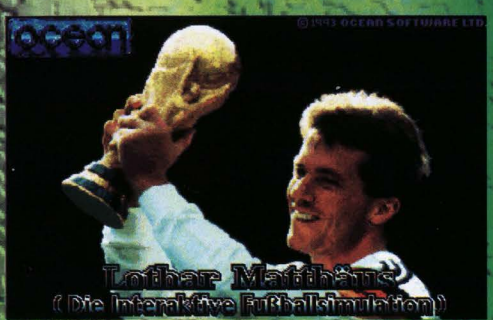
LOTHAR MATTHÄUS FOTBALL-SIMULATION

U tohoto fotbalu si můžete zvolit směr následující přihrávky.

Výkony našich fotbalových reprezentantů nás příliš netěší. V LOTHAR MATTHÄUS FOOTBALL-SIMULATION (dále jen Lothar - chci trochu šetřit klávesnici) se je vám asi nepovede napravit, jelikož zde nemáme možnost hrát za reprezentační mužstva (na rozdíl od Sensiblu). Ale to by mohlo vadit u fotbálků špatně hratelných a takovým fotbálkem Lothar rozhodně není. V hlavním menu si můžeme zvolit celkem běžné volby, jako např. přísnost rozhodčích a tréninkový mód, ale také směr následující přihrávky. Vysvětlím to přesněji, protože tato volba je hlavním důvodem skvělé hratelnosti tohoto fotbalu. U hlavy vašeho hráče s míčem se objeví šipka, která ukazuje, kam bude směřovat nahrávka. Malé upozornění - když jen stisknete tlačítko joysticku, přihrajete tam, kam směřuje šipka, ale když podržíte tlačítko joysticku, vystřelíte (síla střely závisí na času, který jste strávili při držení tlačítka). Nemyslete si, že když budete jen mačkat tlačítko vašeho joysticku, bude do soupeřovi brány padat jeden gól za druhým, to ne! Soupeř vám sebere míč a může se pak stát, že míč skončí za zády brankáře vašeho týmu. Ale když se to už obstojně naučíte, pak bude nějaká akce či gól vypadat jako například "běží nám 56. minuta, Real Madrid rozehrává rohový kop, míč letí do pokutového území, Zamorano se ukázkově zavěsil do vzduchu, krásnou hlavičkou překonává brankáře Zubizarretu a je to Góóóóóóóóóóóóóóóóóól", samozřejmě že v zápalu hry by jste to takhle asi nemohli vnímat, a proto je tu nezbytná "opakovačka" při které si můžete vychutnat tu pravou svěžest (chtěl jsem říct atmosféru) gólu a to dokonce několikrát, protože zde je možnost přetáčení dopředu i dozadu. U Lothara mi vadí snad jen komolení jmen některých fotbalistů (na rozdíl od Sensiblu). Jak už jsem uvedl, Lothar je výborně hratelný fotbal, a proto i tento nedostatek můžeme přehlédnout. Je zde i něco pro statistiky, v průběhu sezóny se u každého hráče zobrazuje počet vstřelených gólů, takže po skončení ligového ročníku se dá zjistit, kdo by obdržel Zlatou kopačku, která je určena pro nejlepšího střelce sezóny. Skoro jsem zapomněl, že je zde možnost výběru pohledu na hřiště. Můžeme si tedy vybrat buď pohled horizontální, jako například v Man. Utd. Europe, nebo vertikální pohled, jako například Kick Off 2 nebo můj oblíbený Sensible. Doporučuji pohled horizontální, je to hratelnější, ale na penalty si raději zvolte pohled zezhora. Zajímavá je možnost editace postavení hráčů při různých herních situacích. Zkrátka možnost zahrát si takovýto fotbálek potěší srdce nejednoho náruživého hráče nejpopulárnější hry na světě.

P.S.Omlouvám se všem těm, komu vadilo mé neustálé srovnávání se Sensiblem, ale on je fakt nejlepší.

Lewis



Amiga. **PRO:** skvělá hratelnost, velký rozptyl obtížnosti hry soupeře. **PROTI:** nepříliš rychlý scrolling. **84%**

MINIRECENZE

POPRVÉ V EXCALIBURU! MINIRECENZE SE BUDOU TÝKAT PŘEDEVŠÍM HER, KTERÉ NEPOTŘEBUJÍ DLOUHÉ RECENZE NEBO NEPATŘÍ MEZI TY NEJLEPŠÍ.

Psygnosis: BOB'S BAD DAY

Psygnosis je zde s hrou Bobs Bad Day. Hlavní hrdina je Bob, který jednou šel jen tak na procházku a zlý čaroděj ho zaklel do koule. Jediný způsob, jak se zachránit, je projít rovných 100 úrovní a čaroděje porazit. Nebude to snadná cesta.

Jak známo, koule se koulí a o to v této hře jde. Boba vidíte ze strany. Pokud má normální gravitaci, samozřejmě padá dolů. Jak s ním jen trochu pohnete, celé bludiště se začne otáčet. Samozřejmě, že takto by byla hra moc jednoduchá, proto na chudáka Boba čekají velké nástrahy, jako jsou změny gravitace, přemisťovadla, ozubená kola, magnety, nepřátelské koule... Sednete-li k této hře poprvé, vezměte si s sebou prášek na bolení hlavy. Budete ho potřebovat. Po chvíli točení bludiště se s vámi začne točit celý svět. Projít tuto hru byl tuhý oříšek, ale podařilo se to. Musíme Psygnosis pochválit za něco nového na naší excaliburovské půdě. Snad se jim za to odvděčím vysokým počtem bodů u kolonky originality. -RIP-

Amiga. PRO: Originální nápad, rychlá grafika. **PROTI:** Velká obtížnost. **76%**

Markt und Technik, 1993: HERMETIC

Daleko od planety Země obíhá planeta Hermetic, jejíž energetický systém je v kolapsu. Byl zapnut nouzový systém a krizový štáb se pokouší najít východisko. Čtyři piloti byli posláni, aby našli novou planetu, kam by se obyvatelé Hermeticu mohli přesídlit, ale neuspěli (jak jinak). Mezi tím kapitán Hermes (známý to dobrodruh) letí k orbitální kosmické stanici, kde se dovídá o HAAGu, ráji hazardních hráčů.

Rozhodne se do HAAGu letět a tam hrát o novou technologii výroby energie. Vyhraje-li, získá ji, prohraje-li, lidé z Hermeticu se stanou otroky. Dostává svolení vlády a odlétá do HAAGu. Zde "čirou náhodou" potkává Crowina, Vládce HAAGu. Crowin mu řekne, že když chce získat novou technologii, musí hrát hru HAMM (HAAG'S AGRESSIVE MANEUVER-MOON) a vyhrát! Proto se Hermes (jak ti jistě došlo, jsi to ty) vydává na HAMM. Tolik úvod.

Samotná hra se skládá ze šesti levelů, z nichž každý obsahuje tři sublevely. Když se ti podaří zdolat level, musíš bojovat proti závěrečné obludě (obludám, jak to již bývá!). Když porazíš všechny příšerky, tak se dostaneš do bonus levelu, kde si můžeš zahrát jednu ze tří klasických počítačových her (Breakout, Pacman, Space Invaders). Jsi-li úspěšný, získáš nějaký ten život navíc. Po úspěšném projití všech levelů tě čeká zasloužený odpočinek a nehasnoucí sláva za záchranu planety.

C-64. **PRO:** Slušná hudba, rychloloader. **PROTI:** Pomalá střelba, nepříliš povedené sprites. **74%**

Hermetic je běžná střílečka typu Catalypse, R-Type, Armalyte a jim podobným. Má docela slušnou grafiku a ani hudba není špatná. Velice se mi líbilo, že hra má v sobě zabudovaný speed loader (ty doby, kdy jsme čekali na doloadování části hry 5 nebo více minut, jsou nenávratně pryč!). Nelíbilo se mi ale, že horní polovina tvojí lodi nemá naprogramovanou kolizi s objekty na obrazovce, zato spodní část je citlivá až příliš. Dost dlouho mi trvalo, než jsem přišel na to, že musím horní polovinou lodi přejet přes objekty na obrazovce, abych se vyhnul jiným. Další nevýhodou je pomalá střelba tvého kosmického korábu. Celkově je ale hra na velice slušné úrovni a jistě s ní prožijete pár hodin pořádného paření. -WILY-

MAYHEM IN MONSTERLAND

(APEX computer production, 1993). Mnozí z majitelů C64 si snad pamatují na legendu Great Giana Sisters, snad vícero z vás si vzpomíná na jednu z bomb roku 1992, Creatures II. Proč začínám s těmito starými hrami? Protože s oběma má Mayhem in Monsterland hodně společného. S Gianou styl hry, s Creatures II především stejného autora, Johna Rowlandse od APEX cp. A to již znamená hodně.

Čili k věci. Dráček Mayhem má velké poslání. Udělat celý Monsterland šťastným a to doslova skákáním po hlavách potvůrek, které se s malým Mayhemem vůbec nekamarádí. Do úplného konce musí projít celkem pěti úrovněmi, rozdělených na část Smutnou (SAD) a Šťastnou (HAPPY). Problém ale tkví v tom, že k udělání každého světa šťastným potřebuje Mayhemova dino-máma magický prach (MAGIC DUST), který schovávají právě ty zlé potvůrky. Ale ne všichni obyvatelé Monsterlandu jsou proti dráčkovu poslání. Najde tu mnoho pomocníků k vysokým skokům, k přeletům ve vzduchu a dalším rafinovaným pohybům. V části HAPPY ze sebe může Mayhem udělat tvora latinsky zvaného Rychlus Maximus. Neboli, zmáčknete-li fire, začne dráček tak rychle běhat, že prorazí hlavou nejednu velkou stvůru.

C-64. **PRO:** Dobře zpracované sprites, dobré zvukové efekty, velice slušná muzika, prostě je to super hra. **PROTI:** Nevím o žádných... HEHEHE!!!. **98%**

Provedením je Mayhem na velice vysoké úrovni. 2D grafika z boku je velmi nápaditá, především v části HAPPY. Nejen blýskání v zóně SAD, ale i různá hudba v odlišných prostředích, animace postaviček, skryté vtípky, to vše napomáhá Mayhemovi dostat se mezi přední hry na C64. -ALLI-

PEACE BROTHERS: SNAKES

Návrat legendy po deseti letech? Ano, tak by se dala charakterizovat nová hra od programátorů, kteří si říkají The Peace Brothers. Jedná se totiž o přepracování hry, která se jmenovala Housenka. Známe ji hlavně z počítačů IQ 151 nebo z PMD, ale objevila se i na všech jiných osmibitech. Pro ty, kteří ještě teď nevědí - jezdíte s housenkou, sbíráte různé bonusy a až vyberete všechny hlávky zelí, postupujete do dalšího levelu. Housenka se postupně prodlužuje a za pár minut je tak dlouhá, že se do sebe zaplete. Na Amize má hra nejen lepší grafické a hudební zpracování, ale naštěstí je i více propracovaná co se týče nových specialitek (specialistek? - pozn. red.). V hlavním menu si vyberete, jestli chcete hrát sami, proti počítači anebo dva zároveň, rychlost posuvu od nudné (boring) až po zběsile rychlou (hyper), počet životů, hudbu a nakonec se můžete podívat do high-score. Když se sejdete u počítače dva, musíte si určitě zahrát Snakes. Užijete si tolik legrace, až se budete za břicho popadat. Můžete sbírat bonusy jako jsou double (zdvojení), one up (život navíc) a další, které vás například zrychlí (šipka doleva) nebo zpomalí (šipka doprava) nebo dokonce obrátí směr vaší jízdy. Pokud vám u symbolu života svítí nějaký znak, zkuste zmáčknout tlačítko (hrajete-li přes klávesnici, tak shift). Level končí, až seberete kolečko s nápisem OK. Postupně musíte ale vysbírat všechna kolečka s čísly 10 až 90. I když tu hra už jednou byla, zpříjemní vám spoustu hodin u své Amčy (koho? - pozn. vyd.). -RIP-

Amiga. **PRO:** Velká zábava pro dva hráče, mnoho bonusů a specialitek. **PROTI:** Ohrané téma. **53%**

DOPISY ČTENÁŘŮ

Stále dostáváme do redakce mnoho různých dopisů. Mnoho z těchto dopisů nás potěšilo, některé více, některé méně. Samozřejmě prostřednictvím časopisu nemůžeme odpovědět na všechny (pak by snad měl opravdu Excalibur 100 stran), ale pokusíme se odpovědět na ty nejzajímavější. Tak se dáme do toho.

Vážená redakce!
Prosím vás, abyste do jednoho z příštích čísel Excaliburu dali návod na hru METAL MUTANT s co nejpodrobnějším popisem (podobně jako u hry Alone in the dark) a pokud možno i s kódy. Dále bych prosil o uveřejnění návodu na na hru THE FIRST SAMURAI.
Děkuji vám předem. S pozdravem
Ondra M.

Milý Ondřeji, tvůj dopis jsme si pozorně přečetli a musíme tě upozornit na to, (možná jsi si toho nevšiml) že hry METAL MUTANT a THE FIRST SAMURAI jsou hry typu arcade a proto při hraní není tak potřebný návod. Nedovedeme si dost dobře takový návod představit a jestli ano, tak by vypadal asi takto, např: Jdi stále doprava až k první zdi (po cestě nemilosrdně zabíjej příšery) a zeď přeskoč a stále likviduj sbíhající se příšery a máš z krku první level...

Děkujeme **Noře** a **Alanovi** za to, že přišla na to, že si v MONKEY ISLAND II nemusíte zapisovat kombinace kostí a stačí se potom podívat na papír s hlenem (dobrou chuť Guybrushi).

Vážená redakce,
Před nedávnem jsem si od firmy ..... objednal hru ULTIMA UNDERWORLD II. Do dnešního dne se mi ji nepodařilo nainstalovat... (dále pisatel píše, že jeho hardware je dobrý, dokonce převyšuje minimum.) ...Když chci Ultimu spustit, napíše se "out of memory"...
David M.

Vážený Davide.
Tvé problémy jsou pravděpodobně způsobeny tím, že hra potřebuje buďto více operační paměti (zkus z ní vyjmout některé programy, které ti ji zaplňují), nebo zkus v config.sys nainstalovat EMM386.sys (některé hry to vyžadují).

Nazdárek excaliburská redakce,
Chtěl bych vám poslat tip na hru DUNE II. Máte málo vlastních továren či jiných budov? Poradím vám: stačí napadnout cizí budovu a až bude její energie v červeném poli, stačí do ní "movenout" (poslat - pozn. překladatele) pěšáky a budova je vaše. Takto budete moci vyrábět cizí zbraně. ***O.P.***

Milý O.P.,
Tvůj tip je prostě O.K.

Milí a Vážení redaktoři EXCALIBURU!
Chtěl bych Vás poprosit o radu (již podruhé ve hře Flashback). Na konci 2. úkolu ve druhém levelu při teleportaci do pracovního centra. Ptá se mě to na kódy do různých levelů. Když odpovím kódy z vašeho návodu, nikam mě to nepřenese a když se chci vrátit do prac. centra, cesta zpět je uzavřena. Poraďte mi prosím, co mám dělat. Jinak jste skvělý časopis a už jste mi pomohli dohrát mnoho her. Ta 16ti stránková příloha pro předplatitele je fakt dobrý nápad. Nedávno jsem si předplatil Excalibur.
Váš věrný čtenář Pyrotechnik.

Na začátek ti chci připomenout, že jsi zapomněl uvést, na jakém počítači hraješ. Náš návod (ex16) obsahoval kódy na Amigu. Takže, jestli hraješ na PC, je logické, že kódy nesouhlasí. Ovšem je také možné, že vlastníš nějakou pirátskou verzi a hra se tě ptá na kódy z manuálu. V manuálu u originálu jistě potřebné kódy najdeš. V druhé části dopisu se zmiňuješ o tom, že se ti líbí naše příloha. Musím podotknout, že tato příloha vyvolala množství ohlasů. Převažovala vysoce negativní kritika a proto je příloha od minulého čísla stálou součástí EXCALIBURu pro všechny. Předplatitelé budou mít navíc oproti ostatním čtenářům výhodu členství v EXCALIBURu klubu (více v tomto čísle).

Čau Excalibuři!
Váš časopis se mi velice líbí, ale dávejte do něj víc obrázků! Prosím vás o to, abyste napsali v Excaliburu návod na ISHAR II a návod na míchání lektvarů anebo alespoň zašlete! Když to nepůjde, tak mi alespoň napište, co dělat ve městě, do kterého připluji lodí.
Děkuji, Michal Kotus

Milý Michale,
návod na ISHAR II byl uveřejněn v 21. čísle právě v době, kdy jsi psal svůj dopis. Míchání lektvarů, které jsou velmi důležité, nalezneš v manuálu, který je přiložen k disketám. Ve městě, do něhož připluješ na lodi, máš jen jediný úkol, vraždit, vraždit, vraždit ...
Tvůj Excalibur

Čau superpařani!
Nejdříve bych se chtěl omluvit, že píšu ručně, protože mi znovu vyplivla tiskárna.
Chtěl bych pochválit nynější design Excaliburu - je to prostě špica. Vy jste přesně ten lék, který počítačový svět potřeboval vlít do žil.
Chtěl bych Excaliburské božstvo poprosit o více návodů a recenzí ke hrám na počítače ATARI 800 (který ve vší skromnosti vlastním) - prostě na osmibity. Sem tam se sice nějaký ten návod zjeví, ale... Vím, že je zajímavější pařit hry na PC a Amize či STčku, ale nebylo by ušlechtilé oprášit již dávno zašlou slávu kdysi tak skvělého a uznávaného Ataráče či Sinclaira?
Dále bych se rád zeptal, jestli na Atari 800 existuje hra typu dungeon, do kterých jsem blázen. Nevím, asi je to hloupost, ale chci mít jistotu...
Jinak vám přeju mnoho úspěšně dopařených her a hlavně ať už konečně zařve ten zpropadený "Maupiti Island"!
Předem díky za zveřejnění.
P.S.: Pro Wolfensteiny závisláky malá pomůcka:
Wolfa spouštějte z DOSu napsáním WOLF3D -goobers.
TAB+I = Free Items
TAB+G = God Mode
TAB+E = Další level
TAB+W = Skok do vámi nastaveného levelu
THAT'S ALL FOLKS!

Milý, ... Milý Dr. Grako ..
Děkujeme ti za dopis. Již v tomto čísle můžeš nalézt anketu, kde je (mimo jiné) i otázka týkající se osmibitů. Stačí jen vyplnit a poslat.
Co se týče dungeonů na Atari, pak opravdu nevíme.
Děkujeme ti za účast na našich strastech se hrou Maupiti Island.
Tvůj Excalibur
P.S. Děkujeme za kódy na Wolfa

Zdravím všechny skalní pařany od Excaliburu.
Potřeboval bych poradit. Chci si koupit Amigu a nevím, pro kterou se rozhodnout. V obchodě mi řekli, že nejlepší je A600, a 500 že je zastaralá. Kamarád mi zase řekl, že A600 nemá numerický blok a proto na ni mnoho her nefunguje, hlavně prý simulátory. Pak prý je pro mě nejlepší A500+, poradili mi zase v obchodě, má prý lepší rozlišení. Ale kamarádi mi zase říkají, že je málo kompatibilní. Nevím si rady, jsem z toho úplně paf. Prosím, otisk-

EXCALIBUR

HRA: PAGAN - ULTIMA VIII
FIRMA: ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

něte můj dopis, jistě má podobné problémy mnoho jiných pařanů, kterým už osmibity nestačí. Když neotisnete, prosím odpovězte mi alespoň dopisem, je to pro mě hrozně důležité.
A co se týče Excaliburu, nad jeho skvělostí se rozplývat nemusím, každý jistě ví, že lepší časopis pro počítačové hry prostě není. Mám akorát výhrady proti Segám, Nintendům a ostatním podobným křápům... Stačí jim bohatě jedna strana. V 18-tém čísle jste to prostě přehnali. Málem jste mě měli na svědomí, když jsem viděl tolik stran zaměřených na hrací automaty.
Doufám, že mi odpovíte.
Váš oddaný pařan Petr Čičko

Milý Petře,
nemusíš se bát. Segu a ostatní jí podobné jsme se rozhodli zatím vypustit. Co se týče tvého problému s Amigou, nejlepší je Amiga 1200, ale pokud se chceš dozvědět více, pozorně si přečti příští Excalibur (vyjde 1.3.1994 - to není vtip!), je v něm i článek o nich.

Nazdar hoši!
Napsal jsem vám s úmyslem rozvrátit hitparádu pro Atari XL, XE. To, co se tam drží již několik měsíců, je strašné až odpuzující. Hry staré jek lidstvo samo!
Podle mého by se měla na prvním místě umístit hra ***MIKROX*** *od firmy MMC. To je hra pánové, to byste hleděli! Vynikající námět, vynikající grafika, nejlepší hudba ze všech her, co mám (dokonce lepší než na LASERMANII). Co vám budu povídat, prostě jednička!*
Na druhém místě je superbomba a novinka roku 1993! ***CRIX.*** *A od české firmy ESC. To je hra na logičku, až to hezký není! A zase špičková grafika, super hudba.*
Na třetím místě se u mě jeví hra ***TIGER ATTACK*** *od firmy MAXLAND. Jestliže je MISJA špičková akční hra, tak potom pro Tiger Attack neznám oslovení. Je to samá akce, kulomety v kuse zaplé, hory šrotu z letadel, děl, tanků a lodí neustále přibývají. No prostě na zlámání joysticků to nejlepší!*
Na čtvrtém místě se nachází ***DRACONUS II*** *od naprosto neznámé firmy NATIONAL SOFT. Hra má dvě části, z nichž první tvoří výborný obrázek, čímž dává najevo, že se bude jednat o hru výjimečně kvalitní. Jedná se o volné pokračování DRACONUSU od COGNITA. Super nové místnosti! Kdyby byla jednička tak těžká, pochybuji, že by ji někdo tak rychle dohrál!*
Páté místo si u mě drží hra ***IMAGINE*** *od české firmy FUCO. Grafika fakt moc skvělá, hudba nic moc, ale námět, ten je perfektní! Jen si to zahrajte a uvidíte. Prostě pátý místo!*
Na šesté pozici se kontroluje ***SUPER SOCCER*** *od známé firmy TVNSOFT. Grafika by podle mě mohla být lepší, ale zpracování + ovládání drží hru nad vodou. K tomu všemu pár obrázků není nikdy na škodu.*
U sedmého místa se vynořuje hra ***MISJA*** *od AVALONU. S plánkem je tato hra na pět minut, bez plánku na šest. Grafika dobrá, hudba žádná, námět dobrý, ale špatně vyřešený!!! To je hlavní problém hry Misja. Stále chodit v bludišti, cosi sbírat, to není ono. To chce akci, střelbu, mrtvoly a vítězství.*
Takže nám na osmé místo z nebes slétá hra ***THE LIVING DAYLIGHTS*** *od firmy DOMARK. Jak jsem již řekl, akce a mrtvoly. Ovládání jako u hry Operace Wolf. Škoda, že tato hra má pouze 4 mise.*
Na osmé místo dopadla hra ***ZYBEX II*** *taktéž od COGNITA. Nic nového (trošku těžší než 1).*
Deváté místo patří hře ***TRANSMUTER*** *od CODE MASTERu. Akce, akce, akce. Hra na přesnost a rychlost. Hudba jako z koncertu techno skupiny.*
A nakonec 10. místo s hrou ***FRED*** *od AVALONU. Roztomilá grafika, hra pro děti v plenkách.*
S pozdravem TROLL

Vážená redakce!
(A hlavně to podivné individuu jménem ANDREW.)
To, co jste napsali v dopisech čtenářů v čísle 20, jste opravdu přehnali (týká se to seznamu jmen, které chcete vytisknout) a nemuselo by se vám to vyplatit (vím, že i ANDREW si nelegálně kopíroval hry). Vaše návody, které vydáváte, vydáváte opravdu hodně pozdě (asi jste z toho hraní zblblí, např. takový stařík jako code-name ICEMAN (původně napsal ICENAM) atd.) jsou ještě ke všemu nepřesné. Pařanská balada je jenom ubohou slátaninou nesmyslů a blábolů jednoho pomatence.
Podívejte se třeba na POWER PLAY, to se nedá srovnat. Váš ubohý dvaatřiceti stránkový nesmysl je oproti němu hodně silné kafe. Bohužel se nepodepíšu, protože byste mně asi zveřejnili (za normálních okolností bysem se podepsal i s adresou).
S pozdravem a dlouhé žití přeje XT
P.S. Doufám, že jste si dělali srandu.
P.P.S. Body Blows je na PC.

Milý XT,
chyby se občas vloudí - za ty se omlouváme a pokusíme se jejich počet snížit. K seznamu pirátu jsme se dostatečně vyjádřili v minulém čísle.
P.S. Klidně si kupuj Power Play za 120 Kč, když se ti zdá lepší než 32 stránkový Excalibur za 29 Kč - vlastně 52 stránkový za 39 Kč.
P.P.S. ICE není stařík (zatím).

Vážená redakce,
...PS: Tohle si nechte pro sebe (to teda nemůžeme - pozn. red.). 80 procent herních maniaků jsou piráti a uznávají pirátství jako legální. Kdyby měli kupovat VŠECHNY originální programy potřebné k práci nebo zábavě, za rok by zaplatili okolo 20.000 Kč. Na nový rok nové verze a nové programy a tak pořád do kola. Až se zblbne. Pozor, já jsem čistý.
S pozdravem Beta Pí Ypsilon

Bez komentáře...

Zdravím Exi!
V této chvíli bych měl psát úvahu do školy na téma: Čeho si vážím, ale protože mě nic nenapadá, tak mě napadlo (no vidíš, že tě něco napadlo - pozn. red), že bych vám mohl napsat. Jak se máte, kluci ušatí? No nemyslete si, že vám ten plátek míním vychvalovat, právě naopak! (Konečně někdo, kdo jen nevychvaluje pozn. red.) Začínaly mi lézt na nervy ty vaše poznámky, hlavně v návodech - viz. Dune II. Nedá se říci, že pohled na celostránkovou inzerci Segy v podobě zmutovaného ježka mi dělalo dobře na žaludek. Mám pocit, že dopis ještě před dočtením skončí v koši. Omlouvám se, že jsem vás rušil, a proto končím a jdu napsat tu prokletou úvahu, ale spíš to zabalím a půjdu spát. Ještě bych si dovolil jednu omluvu a to proto, že neuvádím podpis a adresu - nemám rád publicitu, dík za pochopení.
S AMIGOU na věčné časy Jony Sixteen

Co to bylo?!

Nazdárek excaliburská redakce,
.....
1. Obrázků je docela dost, ale chtělo by to k úplné spokojenosti ještě víc.
Pak by nezbylo tolik místa na návody a recenze.
2. Jakto, že se nezměnila hitparáda? Nemám nad čím nadávat! Odpověď je velmi jednoduchá, protože dostáváme málo hitparád.
PROČPAK JSI TY NIC NEPOSLAL, HE?
3. Proč jste zaplácali 4 strany s THE LEGACY, když jde jen na 486ku?
Protože je to super.
Hádejte, kolik odpovídajících pařanů vlastní tento počítač?
(Milý Zbyňku, já (BEAST) vlastním 386ku a s THE LEGACY jsem neměl žádné problémy. Je pravda, že tato hra potřebuje 610 KB RAM, ale to snad jde uvolnit, ne?)
...Doufám, že jste se prokousali až sem. ***Pěkné chvilky Zbyněk J.***

Děkujeme všem, kteří nám napsali, a ať se nezlobí ti, na které se v tomto čísle nedostalo. Všichni pište a pište a pište např. vaše připomínky k časopisu, protože každý váš dopis nás mile překvapí a pomůže nám zjistit, co se Vám na Excaliburu líbí a co ne.
P.S. Víte, že EYE OF THE BELHODER I-III, LEGEND OF KYRANDIA I-II, LANDS OF LORE, SHADOW OF THE HOUSENKA a jiné JDOU PRO DVA A VÍCE HRÁČŮ? (Jeden hraje a zbytek se dívá.).

VAŠE REDAKCE

TEAM 17: BODY BLOWS GALACTIC

Kdo ještě dnes cítí modřiny, které utržil při pouličních bitkách ve hře Street Fighter II nebo Body Blows, ten asi moc potěšen nebude. Zase bude zažívat ta hrozná muka, kdy bude muset odrážet nepřítelovy útoky. Je tu totiž nová hra, která nese hrdé jméno Body Blows Galactic. Jedná se víceméně o vylepšenou hru Body Blows. Hra je na třech disketách oproti svojí starší verzi, která byla na čtyřech. Ale co ti kluci od Teamu 17 na těch třech disketách předvedli, to tedy všechna čest. Můžete si vybrat z celého tuctu (to je dvanáct - pozn. red.) bojovníků! Už to nejsou jenom klasické pozemské postavy, ale přímo vesmírní supermani. Na tom nic nemění ani fakt, že jsou mezi nimi dvě ženy - bojovnice. Hra se odehrává postupně na šesti planetách vždy po dvou bojovnících. Je dobré, že pokud se chcete mlátit se svým dvojníkem, tak můžete. Ten pouze změní barvu oblečení nebo pleti a věřte mi, že Vás nebude ani za mák šetřit. Chcete-li použít zvláštní úder, stůjte nehnutě a podržte na chvíli tlačítko vašeho oblíbeného joysticku. Uvidíte nevídané, uslyšíte neslýchané. První speciální údery nastanou po krátkém držení tlačítka, v dalších se už interval prodlužuje. Vidíte to na obdélníčku nahoře uprostřed obrazovky. Mně osobně se zdá ze všech nejhorší Phantom. Ten se totiž dokáže vcucnout do země a objevit se na úplně jiném místě, ale aby to nestačilo, tak po vás ještě hází železné koule, které vám uberou část energie.

Grafika je opravdu perfektní. Na několika planetách byl použit systém pohybu pozadí, ale je to jenom trik, jak napálit nic netušící amigisty. Mám na mysli tekoucí vodu a padící ohnivou oblohu. Nic se tam nepohybuje, pouze se mění barvy. Jednoduše se každá barva cyklicky střídá od světlé po tmavou a tím se dosáhlo tohoto efektu. Ale proč to dělat složitě, když to jde jednoduše. Takovéhle triky jsme používali už na Atari osmistovkách, ale jak je vidět, uplatňují se i dnes. Pozadí je detailně prokresleno, což asi nemusím zdůrazňovat. Stačí vědět, že autorem hry není nikdo jiný než Team 17. Ke každé planetě byla zkomponována jedna hudba, která ničím nenarušuje správnou atmosféru bitek, ba naopak. Škoda jen, že se hra poněkud déle nahrává. I tak se dá zařadit mezi nejlepší pouliční boje všech dob. -RIP-

Amiga. PRO: Výborná grafika a zvuky, rychlá animace, nevšední bojovníci. **PROTI:** Dlouhá doba nahrávání. **88%**

MILLENIUM: CRAZY FOOTBALL

V poslední době je v módě brutalita. Krev musí stříkat na všechny strany, bojovníci musí vydávat smrtelné ryky... ani jinak tomu není u hry od Millenia, kterou příznačně nazvali Crazy Football. Jak by se z názvu mohlo zdát, jednalo by se o fotbal, ale hraje se ragby. V Americe se totiž fotbal jmenuje Soccer (viz. Sensible Soccer). Hra připomíná Speedball. Její smysl je dát co nejvíce gólů do speciální brány a navíc zkosit co nejvíce protihráčů. Na hřišti se objevují různé části brnění a výzbroje, jako jsou například štíty, pistole nebo meče. Právě poslední jmenovaná věcička je velice užitečná - snadno můžete sokovi useknout hlavu, která uletí na několik sáhů pryč. Krev opravdu stříká, ale aby nebyl nikdo pohoršen, je modré barvy. Nejspíše hrajete se samými šlechtici. Hrací pole je uvnitř jakéhosi hradu. Když vyhodíte míč (je samozřejmě šišatý) do autu, ten se jen odrazí od zdi a je zpět ve hřišti. Na skolení protivníka je jednoduchá rada - stačí zmáčknout tlačítko joysticku a váš svěřenec skočí do požadovaného směru a už teče krev... Hra nabízí všechny funkce klasických sportů - ligu, soutěže, výběr hráčů, nepřátelské utkání (ano, nepřátelské - v jiných hrách je Friendly, zde je Unfriendly). Grafika je zpracována pěkně, pohyb hřiště je sice trochu trhaný, ale při tom počtu hráčů na obrazovce se není čemu divit. Jenom je velice těžké se vyznat v tom, kde jste právě vy a kde míč. A při srážce několika sportovců vznikne takový guláš, že opravdu nevíte nic. Do toho všeho se ještě pletou krtci, želvy a useknuté hlavy. Hra sice nepřináší nic nového, ale je lepší se vyřádit na počítači, než jít do vězení za ublížení na těle. -RIP-

Amiga. PRO: Dobré odreagování pro sadisty. **PROTI:** Špatný vliv na malé děti. **66%**

PSYGNOSIS: GLOBDULE

Je tu zase obdoba hry Silly Putty, kde v hlavní roli je kus neposedného tmelu. Úkolem každého levelu je sesbírat určený počet diamantů, popřípadě zabít několik nepřátel a sebrat oči, které z nich vypadnou. Poté jít k domečku, ze kterého létají jiskřící hvězdy, dát joystick dolů a zmáčknout tlačítko. Postupujete do další části hry. Objeví se vám možnost volby - pokud chcete zkusit ještě jednou ten samý level, stačí zmáčknout tlačítko, v případě, že jiný, musíte nejdříve najet o kus dál. Ve hře jsou samozřejmě různé bonusy - například za určitý počet hvězdiček vám přibude život, za několik jablek část energie. Počet předmětů, které musíte ještě sebrat, je zobrazen ve čtverci vpravo nahoře, přepínáte mezi nimi mezerníkem.

Sliz je natolik lepivý, že se přisává ke zdi a dokonce nespadne ani tehdy, když je vzhůru nohama. I když teď mně napadá, že sliz vlastně žádné nohy nemá, takže bude lepší napsat, že je vzhůru lepidlem. Skáče se pomocí tlačítka joysticku. Ve vyšších levelech se vám do cesty pletou různí nepřátelé. Zlikvidujete je tak, že po nich skočíte, ale musíte se přitom točit. Není to žádná legrace, protože Globdule si skáče, jak se jí zlíbí. Asi nejjistější způsob je ten, že si počkáte, až potvora přileze k vám, skočíte nahoru a pak dáte joystick dolů a zmáčknete. Sliz se roztočí a rozpráší zbytky vašich protivníků. Ukončíte-li svět, zpravidla si můžete vybrat cestu, po které chcete pokračovat. Je bezva, že nemusíte začínat vždy od začátku, ale stačí si zapsat kód, který vám počítač sdělí. Jen je škoda, že kód si pamatuje i počet životů. Rozhodně by bylo příjemnější začínat vždy s plným stavem. Dost mě zarazilo, že každý level má jinou hudbu. Celá hra je na dvou disketách a dostat tam tolik hudeb je umění. Někdy podezřívám firmy, že na obyčejnou disketu DD dostanou nejméně 2MB. Ale asi ne. -RIP-

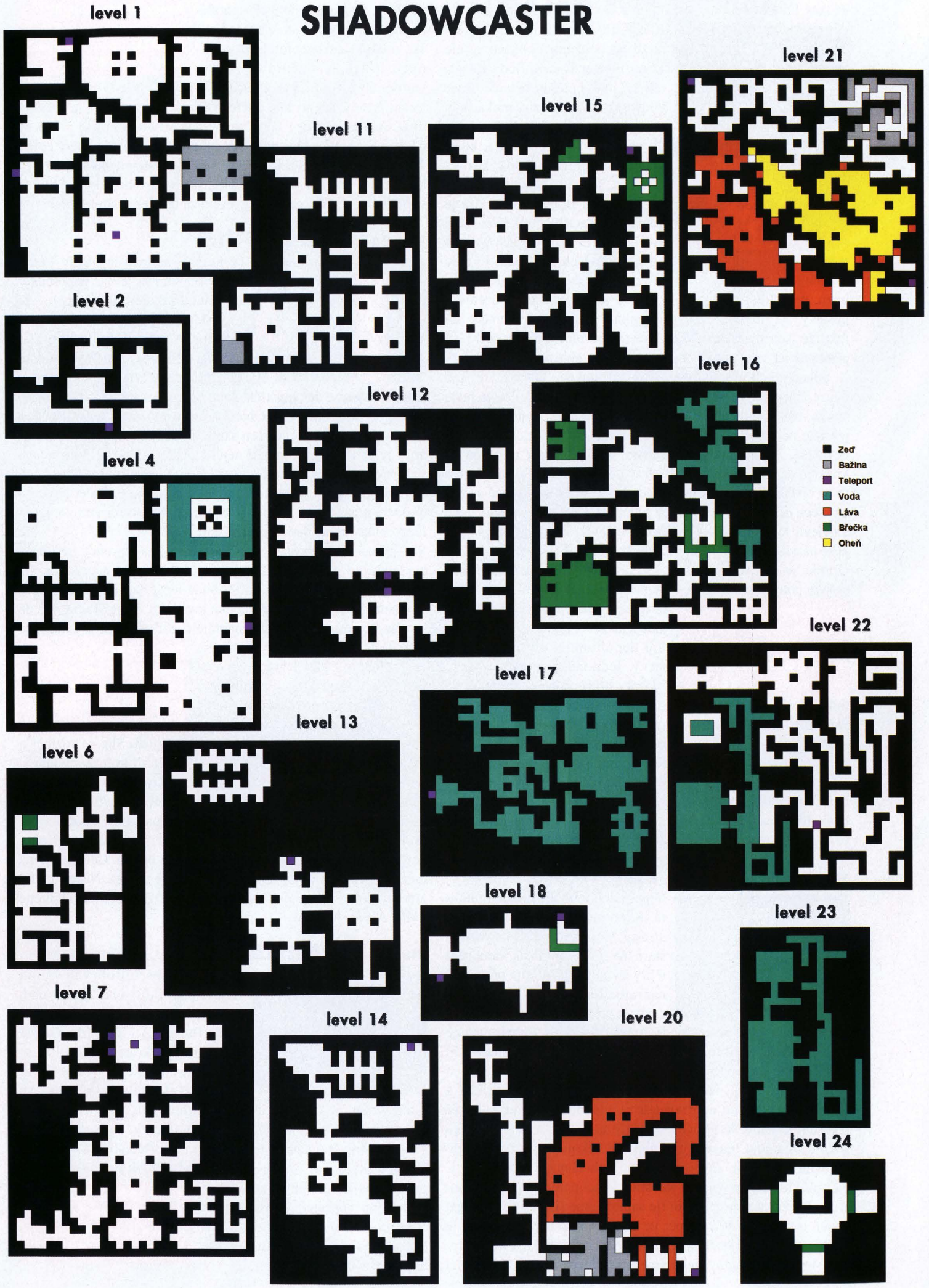
Amiga. PRO: vynikající grafika a hudba, rychlý scrolling pozadí. **PROTI:** obtížná likvidace nepřátel. **91%**

VIRGIN: TERMINATOR 2 - ARCADE GAME

Psali jste, že o dobrých hrách máme psát delší články a o těch špatných články krátké. Tak o hře Terminator 2 - Arcade Game opravdu jen krátce. Před deseti lety se stroje pokusily zabít Sarah Connor, ale neuspěly. Nyní se vrátily zpět, aby zabily alespoň jejího syna, Johna Connora. Jediný, kdo jim v tom může zabránit, jste vy. Tato střílečka je klasická - myší ovládáte terč, kterým musíte zamířit na nepřátele a zlikvidovat je. Levým tlačítkem střílíte ze samopalu, pravým házíte granáty. Probijete-li se hordou nepřátel, zvítězili jste. Já jsem tu čest neměl, protože mě hra přestala po deseti minutách bavit. -RIP-

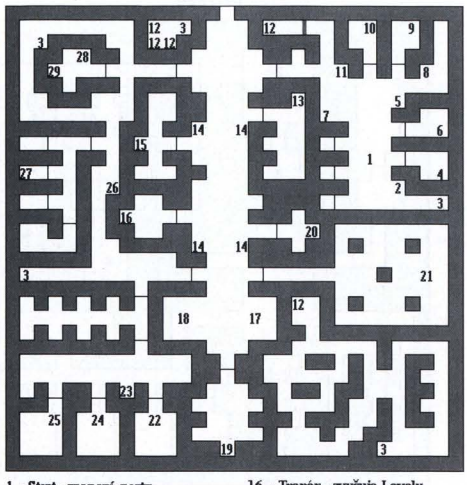
Amiga. PRO: Opravdu nevím. **PROTI:** Mizerná grafika, špatná hudba, stupidní námět. **22%**

SHADOWCASTER



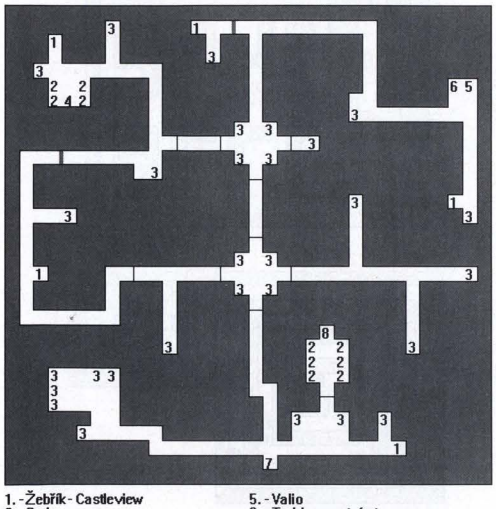
MIGHT & MAGIC V

Castleview



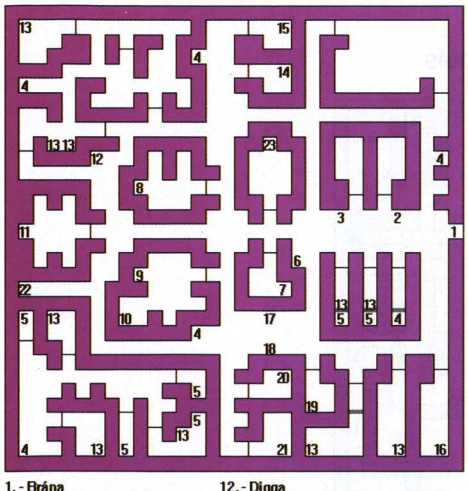
1. - Start - zrození party
2. - Nadia - přinést "Onyx necklace"
3. - Mříž - vztup do stoky
4. - Miles - odpověď "SANDCASTER"
5. - Teleport - Spojení se 4 dílem
6. - Lychas maps
7. - Jethro
8. - Goldur
9. - Joe - koupit mapu
10. - Jojosh
11. - Snarfblad - navštívit později
12. - Truhla
13. - Hospoda
14. - Mnich
15. - Kovář
16. - Trenér - zvyšuje Levely
17. - Madame Oorla
19. - Kostel - oltář
20. - Banka
21. - Gettlewaith - odp. [1] ; [3] ; zabít vojáky [1] - vyrabovat
22. - Skladiště - zavřít truhly
23. - Dyson
24. - Skladiště - Otevřít truhly
25. - Místnost pokladů
26. - Ordana
27. - Jasper - osvobodit a jít na 7.
28. - Metla
29. - Kouzelník - prodej kouzel

Castleview Sewers - stoka



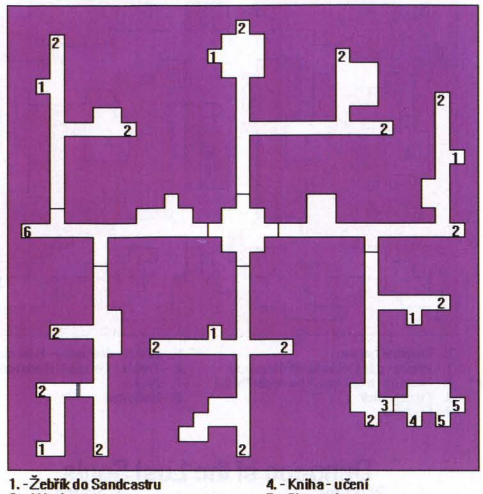
1. - Žebřík - Castleview
2. - Sudy
3. - Odpad
4. - Felix
5. - Valio
6. - Truhla - neotvírat
7. - Žebřík - A4
8. - Onyx Nacklace

Sandcaster



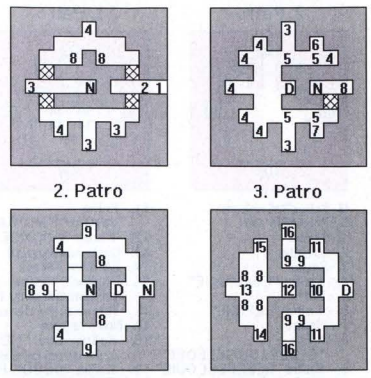
1. - Brána
2. - Edmund - odp. - [3]
3. - James - později odp. - [100]
4. - Mříž - vztup do stoky
5. - Skumavka
6. - Astra - odp. - [Ano] - vrátit se po osvobození města
7. - Škola - trénovat
8. - Kovář
9. - Hostinec
10. - Blastem
11. - Kostel
12. - Digga
13. - Truhla
14. - Morgan
15. - Natalie
16. - Truhla s klíčem od východní věže
17. - Niccolo
18. - Geoffrey
19. - Natasha
20. - Gregor
21. - Tibora
22. - Ambush
23. - Kouzelník - prodej kouzel

Sandcaster Sewers - stoka



1. - Žebřík do Sandcastru
2. - Výtok
3. - Barticus - nutno zaplatit
4. - Kniha - učení
5. - Skumavka
6. - Východ do D2

Ellingers Tower



Přízemí

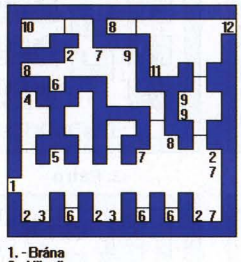
1. Patro

2. Patro

3. Patro

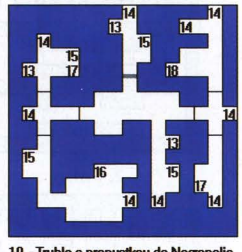
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Odpověď [2]
3. - Skříň
4. - Tlačítko
5. - Láva
6. - Book of Electricity
7. - Book of Fire
8. - Bedna
9. - Bedna - neotvírat
10. - Cesta na Sky road
11. - Užitečná bedna
12. - Odp. - "Ellinger"
13. - Ellinger - pohovořit
14. - Book of Boots
15. - Book of Knowledge
16. - Boty

Lakeside



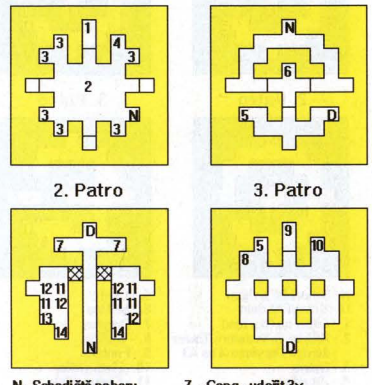
1. - Brána
2. - Věžeň
3. - Kotel - nejíst
4. - Kouzelník - nutno se zapsat
5. - Hlava - odp. - "Witch"
6. - Hlava
7. - Kotel - ochutnat pouze jednou
8. - Vztup do stoky
9. - Truhla

Lakeside Sewers



10. - Truhla s propustkou do Necropolis
11. - Loď - prohledat
12. - Loď - Dungeon of the Lost Souls
13. - Žebřík - Lakeside
14. - Výtok
15. - Mršina
16. - Joseph
17. - Mršina s lisinou
18. - Zlatá soška

Great Southern Tower



Přízemí

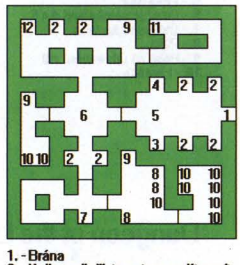
1. Patro

2. Patro

3. Patro

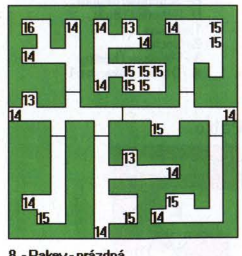
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Banda zlodějů
3. - Tlačítko
4. - Zrcadlo
5. - Kniha
6. - Gong - nebouchat
7. - Gong - udeřit 3x
8. - Postel se zprávou
9. - Cesta na Sky road
10. - Pro prince - nečíst
11. - Truhla
12. - Explodující truhla
13. - Truhla - "Open Sesame"
14. - Energy disk

Necropolis



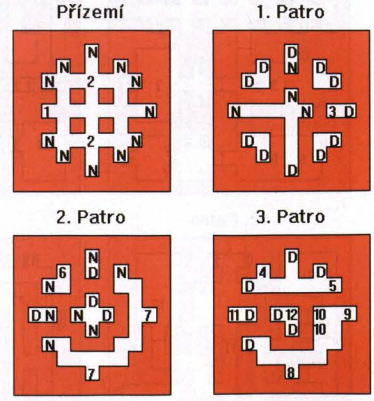
1. - Brána
2. - Kniha - přečíst - potom se jít napít z fontány na F4
3. - Hlava - zaplatit
4. - Soška - sebrat až po zneškodnění Sandrose
5. - Sandro - navštívit až po vlastnictví jeho srdce (bod 16) - klíč od D.L.S.
6. - Studna - nepít
7. - Kouzelník

Necropolis Sewers



8. - Rakev - prázdná
9. - Vztup do stoky
10. - Rakev - plná
11. - Hlava
12. - Kniha - pouze s inteligencí 100 pts.
13. - Žebřík - východ
14. - Výtok
15. - Sud
16. - Sandrosovo srdce

Great Eastern Tower



Přízemí

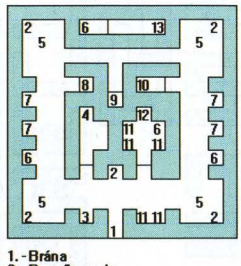
1. Patro

2. Patro

3. Patro

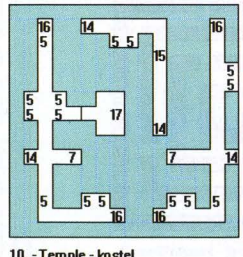
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Teleport - přenese do jiné části podlaží - kouzlo Jump
3. - Zrcadlo
4. - Fontána
5. - Fontána - nepít
6. - Jewel of Ages
7. - Energy disk
8. - Kniha Levelů - nečíst
9. - Kniha Inteligence
10. - Kotel - nepít
11. - Cesta na Sky road
12. - Drak

Olympus



1. - Brána
2. - Pomník - socha
3. - Guild Membership
4. - Kovář
5. - Díra - propadlo na zem
6. - Cesta do stoky
7. - Svitek
8. - Trenér
9. - Kouzelník

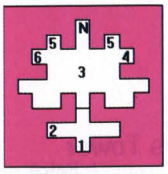
Olympus Sewers



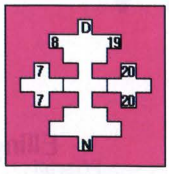
10. - Temple - kostel
11. - Stůl
12. - Hostinec
13. - Soul Box
14. - Žebřík nahoru
15. - Odp. - "Tribbles"
16. - Mřížka - prozkoumat
17. - Cyrano Jones - zaplatit 100000

Great Northern Tower

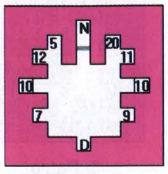
Přízemí



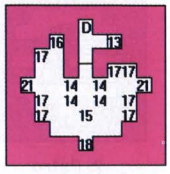
1. Patro



2. Patro



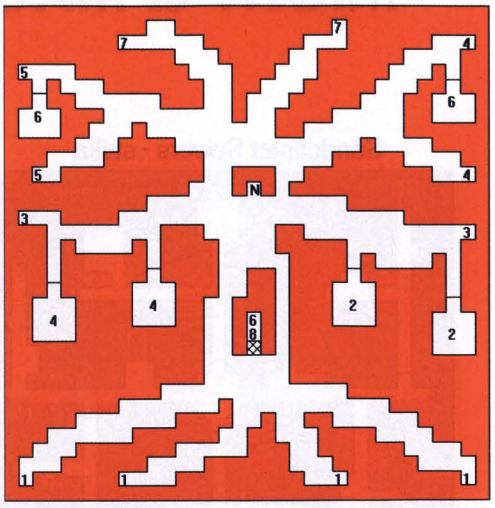
3. Patro



N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Zrcadlo
3. - Socha
4. - Kniha "EOAUAAUE"
5. - Štít
6. - Kniha "EEEIOIE"
7. - Halma
8. - Kniha "EEEOEAOUEIEEEOEE"
9. - Kniha "IEEEOEEEOUIE"
10. - Uvěznění party
11. - Kniha "AOOAIOEAEOOAE"
12. - Kniha "OOOAIOEIEOU"
13. - Cesta na Sky road
14. - Emotion Throne
15. - Euphorie Throne - dříve prozkoumat body 14
16. - Throne of the Dance
17. - Notes Lesson
18. - Kalich - odp. "AIE" - venku na něj čeká Bosco
19. - Kniha "OEOOEIEOOOAEI"
20. - Brnění
21. - Energy disk

Temple of Bark

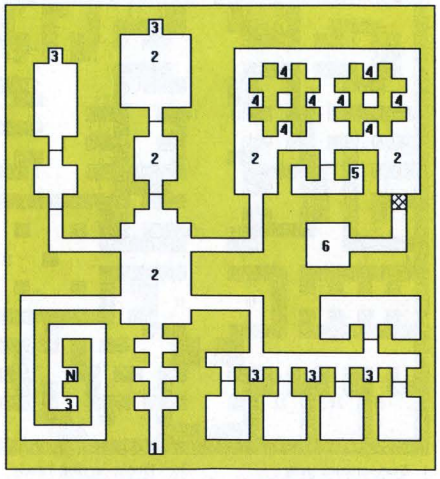
-4 Patro



N - Scohiště nahoru
1. - Hlava - dát jí několikrát diamanty
2. - Fontána - napít se až po doplnění b.1
3. - Energy disk
4. - Fontána
5. - Hlava - diamanty - Barkman
6. - Truhla - Po zabití Barkmana
7. - Kniha
8. - Barkman

Great Pyramid

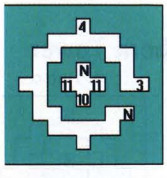
Přízemí



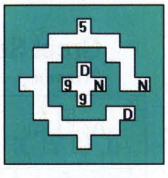
N - Schodiště nahoru
1. - Brána
2. - Pomník - socha
3. - Páka - pro cestu do 1. patra
4. - Hlava
5. - Páka - pro zmizení zdi
6. - Poklad

Great Western Tower

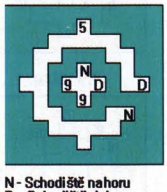
Přízemí



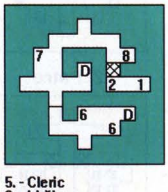
1. Patro



2. Patro



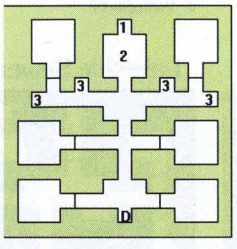
3. Patro



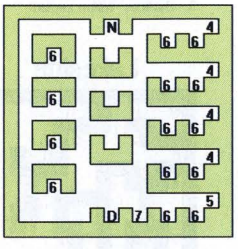
N - Schodiště nahoru
D. - Schodiště dolu
1. - Cesta na Sky road
2. - Klíč ke G. Western Tower - donést Dreyfusovi na A3
3. - Brána
4. - Zrcadlo
5. - Cleric
6. - Mršina
7. - Dreyfus
8. - Tlačítko
9. - Fontána
10. - Zlatá soška
11. - Energy disk

Dungeon of the Lost Souls

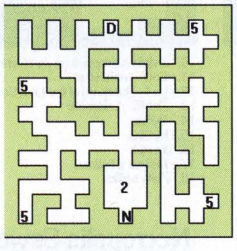
Přízemí



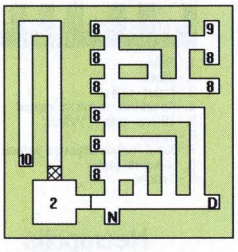
-1. Patro



-2. Patro



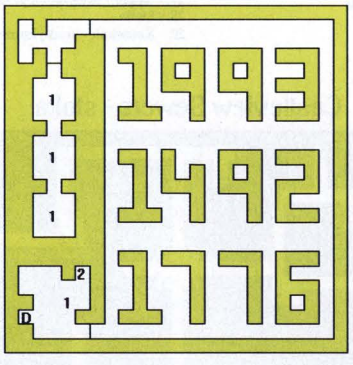
-3. Patro



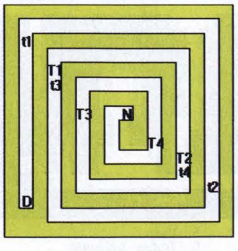
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Socha
3. - Přesýpací hodiny
4. - Otočná páka - na 1
5. - Páka dolu
6. - Pít až je splněn bod 4 a 5
7. - Otrávená fontána
8. - Páka
9. - Páka na odstranění zdi
10. - Fontána

Great Pyramid

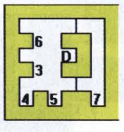
1. Patro



2. Patro



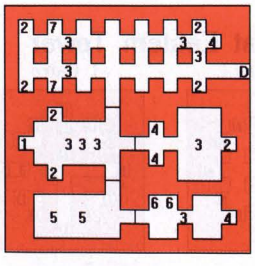
3. Patro



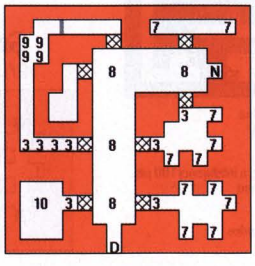
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
T - Teleport - přenese do t
1. - Pomník - socha
2. - Odpověď "1701"
3. - Kotel - nepít
4. - Trezor
5. - Tlačítko
6. - Dragon - odkouzlí Coraks - později Pass to Olimpus
7. - Sky road - nelze vztoupit

Tempel of Bark

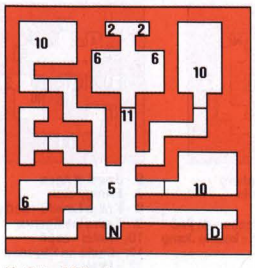
Přízemí



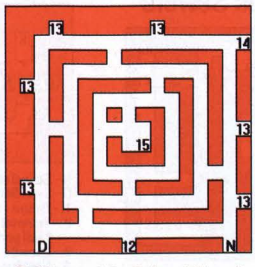
-1. Patro



-2. Patro



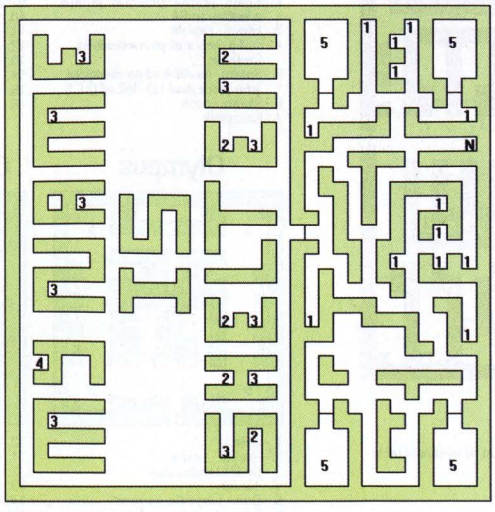
-3. Patro



N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Brána
2. - Kniha
3. - Po zašlápnutí jsou vystřeleny šípy
4. - Páka na otevření mříží
5. - Fontána
6. - Věznì
7. - Skumavka
8. - Tlačítko - otvírá zdi - kouzlo "Jump"
9. - Sudy - neotvírat
10. - Sudy - exploze
11. - Shaalth
12. - Kniha - rady
13. - Otočná klika - nastavit podle b.12 - potom stáhnout páku na hodu 14
14. - Páka
15. - Fontána - napít až po splnění b.13

Dungeon of the Lost Souls

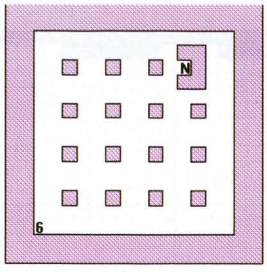
-4. Patro



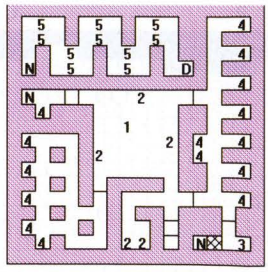
N - Schodiště nahoru
1. - Slavík - pustit - odměna
2. - Slavík - pustit
3. - iluze
4. - Songbird of Serenity
5. - Socha

Castle Blackfang

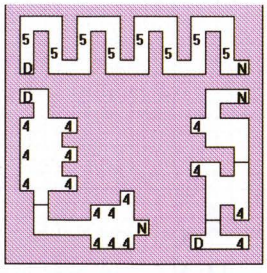
1. Patro



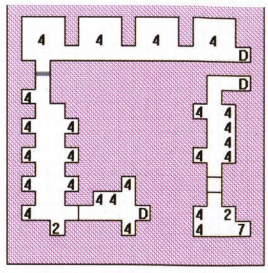
Přízemí



1. Patro



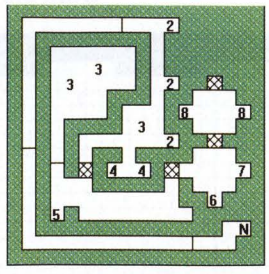
2. Patro



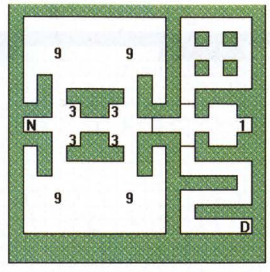
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
1. - Východ (Ambrosses)
2. - Mršina
3. - Gong
4. - Hrobka
5. - energie
6. - Queen Kalindra - kombinace 3,31,62 - donést korunu - klíč od pyramidy
7. - Cesta na Sky road

Castle Alamar

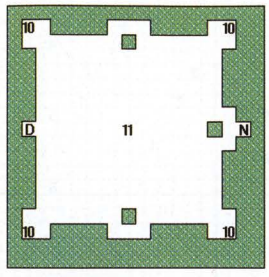
-1. Patro



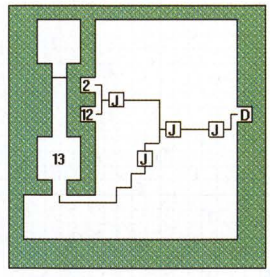
Přízemí



1. Patro



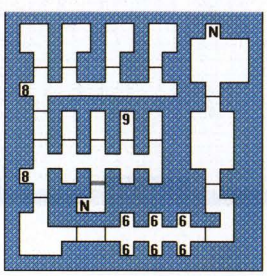
2. Patro



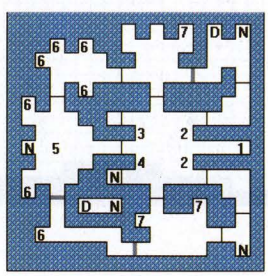
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
J - Místo, které je nutno přeskočit
1. - Brána
2. - Láhvička
3. - Pomník - socha
4. - Páka pro odstranění zdi
5. - Propojení se 4. dílem
6. - Poklad
7. - Nutná I.D. karta (se 4. dílem)
8. - Předměty pro spojení se 4. dílem
9. - Lava Head
10. - Hodiny - všechny na 9 - potom k b.11
11. - Hlava - Sheltem
12. - Sky road
13. - Alamar

Castle Kalindra

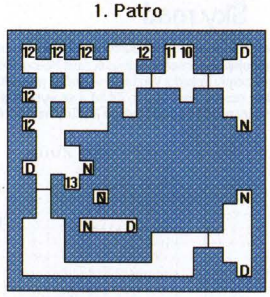
1. Patro



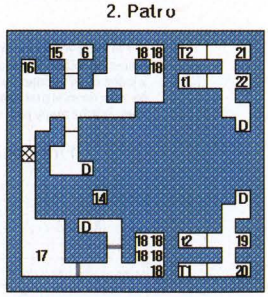
Přízemí



1. Patro



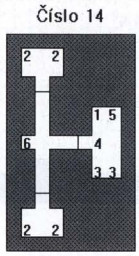
2. Patro



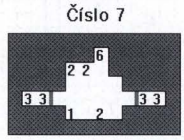
N - Schodiště nahoru
D - Schodiště dolu
T - přenese do bodu t
1. - Brána
2. - Stan
3. - Gem
4. - Errol
5. - Trůn
6. - Trezor
7. - Tlačítko v ohništi
8. - Kniha
9. - Guido
10. - Megan - klíč k D. of the Lost Souls
11. - Dimitri - donést slavika - 64,52,31
12. - Trezor - Energy disk - 64,52,31
13. - Way of Astrology
14. - Sky road
15. - Trezor - 3,31,62 - dříve osvobodit Queen Kalindru
16. - Tlačítko
17. - Mirror Portals
18. - Sud
19. - Kovář
20. - Trenér
21. - Banka
22. - Kostel

Troll hole

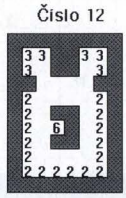
Číslo 14



Číslo 7

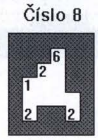


Číslo 12

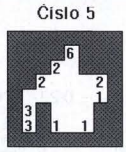


Číslo 15

Číslo 8



Číslo 5



Číslo 13

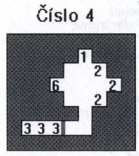
Číslo 1

Číslo 10

Číslo 2

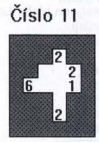
Číslo 3

Číslo 4



Číslo 6

Číslo 11

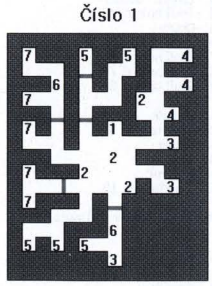


Číslo 9

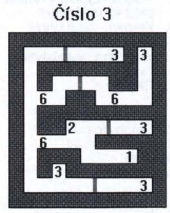
1. - Truhla
2. - Mršina
3. - Sud - neotvírat
4. - Hobstadt
5. - Truhla - 225000 GS
6. - Zebřík

Gemstone Mines

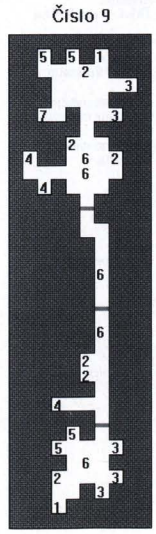
Číslo 1



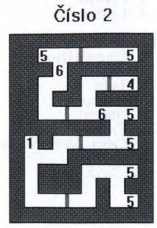
Číslo 3



Číslo 9

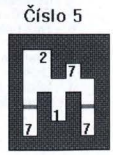


Číslo 2

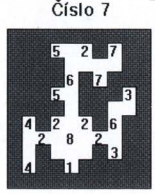


Číslo 8

Číslo 5

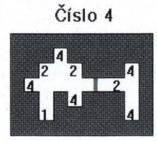


Číslo 7

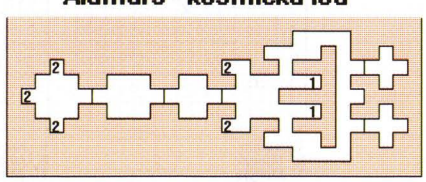


Číslo 6

Číslo 4

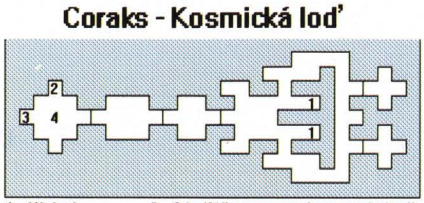


Alamars - kosmická loď



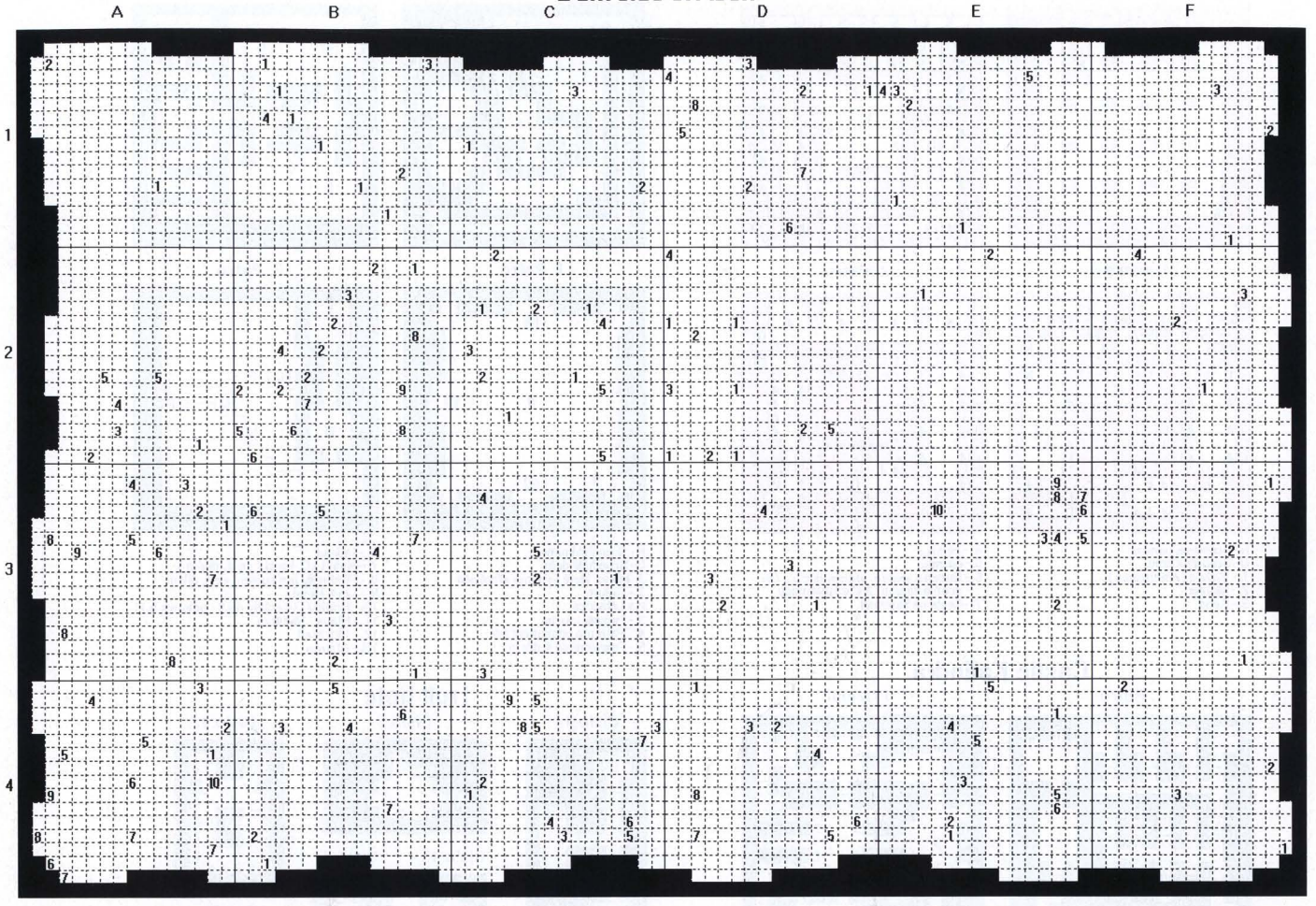
1. - Východ
2. - počítač

Coraks - Kosmická loď



1. - Východ
2. - Počítač
3. - Odp. "Where no man has gone before"
4. - Corak

Dark side of Xeen



A1 1. - Castle Alamar
2. - Fontána

B1 1. - Výstraha
2. - Ambrose - "Dimitrí" do Sandcasteru na b.19
3. - Fontána
4. - Alamars

C1 1. - Fontána
2. - Kupa dříví
3. - Giants lair

D1 1. - Stan
2. - Kupa dříví
3. - Fontána
4. - Giants lair
5. - Bosco - klíč od G.N.T
6. - Spojení se 4. dílem
7. - Gurodel - 1, 2 disky
8. - Great Northern Tower

E1 1. - Kupa dříví
2. - Fontána
3. - Slibo
4. - Xanthus
5. - Dříví - Ector's ring

F1 1. - Gargoyle lair - M. glass
2. - Fontána
3. - Castle Blackfang

A2 1. - Gemstone mines č. 5
2. - Gemstone mines č. 6
3. - Ohniště
4. - Gemstone mines č. 8
5. - Výstraha

B2 1. - Freeda
2. - Výstraha
3. - Necropolis
4. - Coraks
5. - Ohniště
6. - Gemstone mines č. 9
7. - Portal
8. - Lampa
9. - Oaza

C2 1. - Oasa
2. - Lampa
3. - Mohyla
4. - Kámen "Paladin"
5. - Kámen

D2 1. - Kámen
2. - Oasa
3. - Great Pyramid
4. - Lampa
5. - Sandcaster sewers

E2 1. - Ector - donést prsten
2. - Leaf point the Tree

F2 1. - Fontána
2. - Dungeon of the Lost Soul
3. - Cedule
4. - Lakeside

A3 1. - Toby
2. - Simon
3. - Linus
4. - Mohyla
5. - Dreyfus
6. - Cedule
7. - Chatrč - Sky road
8. - Studna
9. - Great Western Tower

B3 1. - Láhev
2. - Vespor - Emerald Handle - pass to Sandcaster
3. - Kramer - zabít Ogres
4. - Gemstone mines č. 4
5. - Yog - ano - vyrabovat
6. - Hector
7. - Ohniště

C3 1. - Gemstone mines č. 2
2. - Gemstone mines č. 3
3. - Troll hole č. 11
4. - Oasa
5. - Gemstone mines č. 7

D3 1. - Graalg - 3 - 3 - E. disky
2. - Gemstone mines č. 1
3. - Pevnost
4. - Lampa

E3 1. - Troll hole č. 15
2. - Emerald Handle
3. - Aldo
4. - Luigi
5. - Katrina
6. - Bucker
7. - Erica
8. - Caleb - donést M. glass
9. - Portal
10. - Sandcaster

F3 1. - Chýše - nevztupovat
2. - Great Eastern Tower

A4 1. - Castleview
2. - Justine
3. - Luna - 3 zlaté sošky
4. - Castle Kalindra
5. - Studna
6. - Láhev
7. - Monga melon
8. - Reger "Palindrome"
9. - Lod'
10. - Castleview sewers

B4 1. - Studna
2. - Monga melon
3. - Nibbler - Monga melon
4. - Troll hole č. 1
5. - Láhev
6. - Troll hole č. 2
7. - Troll hole č. 3

C4 1. - Sharla - 2 - 1 - vrátit se po osvobození vězňů
2. - Temple of Bark
3. - Chýše - otrava
4. - Troll hole č. 4
5. - Chýše
6. - Troll hole č. 5
7. - Troll hole č. 6
8. - Troll hole č. 7
9. - Troll hole č. 8

D4 1. - Cedule
2. - Troll hole č. 9
3. - Chýše
4. - Lod'
5. - Pomník
6. - Troll hole č. 10
7. - Studna
8. - Great Southern Tower

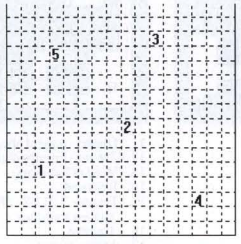
E4 1. - Chatrč
2. - Troll hole č. 12
3. - Troll hole č. 13
4. - Cornelius
5. - Chatrč - nevztupovat
6. - Troll hole č. 14

F4 1. - Fontána
2. - Chýše
3. - Socha - klíč od G.S.T - donést Jevel of Ages

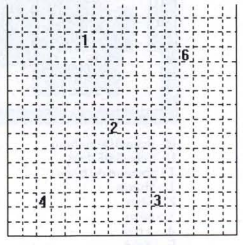
Sky road

Pro svou velkou rozsáhlost co do prostoru neuvádím celou nebeskou cestu, ale pouze její 4 části. Sky road propojuje mezi sebou nejvyšší části Xeenu. Skládá se z jedné cesty vedoucí po okraji země. Pokud z této cesty vybočíte, propadnete se na zem do míst pod nebeskou cestou. Nad A1, F1, A4 a F4 se vyskytují určité zóny, jejichž mapy jsou uvedeny níže. Heslo při vztupu je vždy název zóny.

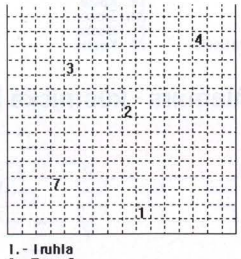
Fire Zone



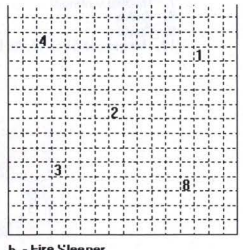
Air Zone



Water Zone



Earth Zone



1. - Truhla
2. - Pomník
3. - Mohyla
4. - Východ - Sky road

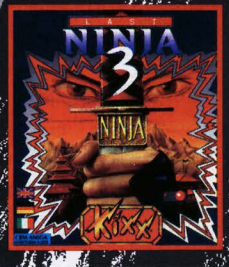
5. - Fire Sleeper
6. - Air Sleeper
7. - Water Sleeper
8. - Earth Sleeper

DUNDY

NEKUP SI TO...

1943	ST		390,-
3D POOL	ST AM		480,-
ACTION FIGHTER	ST AM		390,-
ADDAMS FAMILY	ST AM	ex 14	480,-
AFTERBURNER	AM		390,-
AIR SUPPLY	AM		390,-
ALIEN BREED	AM	ex 10	530,-
ARACHNOPHOBIA	ST AM		480,-
ARCADE FRUIT MACHINE	AM		390,-
ARKANOID II	AM		390,-
ARNIE 2	AM		480,-
AXELS MAGIC HAMMER	ST AM		390,-
BARBARIAN	AM	ex 1	390,-
BASTEROIDS	ST AM		390,-
BATMAN THE MOVIE	AM	ex 14	390,-
BATTLECHESS	AM		530,-
BATTLESTORM	AM		480,-
BIGNOSE THE CAVEMAN	AM		390,-
BIONIC COMMANDO	ST AM		390,-
BLUE ANGELS	ST AM		480,-
BUBBLE BOBBLE	AM		390,-
BUBBLE DIZZY	ST AM		390,-
CALIFORNIA GAMES	ST AM		390,-
CALIFORNIA GAMES II	ST AM		480,-
CAPTAIN DYNAMO	ST AM		390,-
CARDIAXX	AM		480,-
CARRIER COMMAND	ST AM	ex 6	480,-
CENTURION	AM	ex 10	530,-
CHASE HQ	AM		390,-
CONQUEROR	ST AM		390,-
CRACKDOWN	ST AM		390,-
CRYSTALS OF ARBAREA	AM		480,-
DIZZY PRINCE OF YOLKFORK	AM		390,-
DRAGON OF FLAME	AM		390,-
DRILLER	ST AM	ex 10	390,-
F-16 COMBAT PILOT	ST AM	ex 6	480,-
FALCON	ST AM	ex 6, 7	480,-
FINAL FIGHT	ST AM		480,-
FIRE & FORGET	ST AM		480,-
GAUNTLET II	ST AM		390,-
GHOULS & GHOSTS	ST AM		390,-
GO FOR GOLD	ST AM		480,-
GRAND PRIX CIRCUIT	AM		480,-
HLAVA KASANDRY	ST		490,-
HARD DRIVIN 2	ST AM		480,-
HARD NOVA	AM		480,-
HEAD OVER HEELS	AM	ex 11	390,-
HEROES OF THE LANCE	AM		390,-
HEROQUEST	ST AM	ex 8	480,-
HOOK	AM	ex 13	480,-
HUCKLEBERRY HOUND	ST AM		480,-
I.K. +	AM		390,-
IMPERIUM	AM		530,-
IMPOSSIBLE MISSION II	ST AM		390,-
INDY JONES & LAST CR.	ST AM	ex 20	390,-
INTER. SOCCER CHALLENGE	AM		480,-
INTERNATIONAL TENNIS	AM		390,-
JAMES POND	ST AM		390,-
LAST NINJA III	ST AM		480,-
LED STORM	ST AM		390,-
LOMBART RAC RALLY	AM	ex 6	390,-
LOTUS ESPRIT	ST AM	ex 1	390,-
LOTUS II - TURBO CHAL.	ST AM	ex 10	480,-
MEAN 18	AM		480,-
MEGA TWINS	ST AM		480,-
MERCS	ST AM		480,-
METAL MUTANT	ST AM	ex 18	480,-
MICROPROSE SOCCER	ST AM		390,-
MURDER	ST AM		480,-
MYTH	AM		480,-
NAVY MOVES	AM		390,-
NEW ZEALAND STORY	ST AM		390,-
NORTH & SOUTH	ST AM		390,-
OFF SHORE WARRIORS	ST AM		480,-
OPERATION HARRIER	ST AM		480,-
OPERATION THUNDERBOLT	AM		390,-
OUTRUN	ST AM	ex 6	390,-
PANG	AM		390,-
PARASOL STARS	ST AM		480,-
PINBALL MAGIC	ST AM		480,-
PITFIGHTER	ST AM		390,-
PIXIE & DIXIE	ST AM	ex 5	480,-
PRINCE OF PERSIA	ST AM		390,-
PRO TENNIS TOUR	ST AM		390,-
RAINBOW ISLANDS	AM		390,-
RICK DANGEROUS	ST AM		390,-
RICK DANGEROUS II	ST AM		480,-
ROADBLASTERS	ST AM		390,-
ROBIN HOOD LEGEND Q.	ST AM	ex 11	390,-
ROBOCOD	ST AM		480,-
ROBOCOP	AM		480,-
ROBOCOP II	AM		390,-
RODLAND	ST AM		480,-
SAVAGE	ST AM		480,-
SHADOW DANCER	ST AM		480,-
SHADOWLANDS	ST AM	ex 11, 18	480,-
STARGLIDER 2	ST AM		480,-
STREET FIGHTER	ST AM		480,-
STRIDER	ST AM		390,-
STRIDER II	AM	ex 6	480,-
STUNT CAR RACER	ST AM		390,-
SUPER SPACE INVANDERS	ST		480,-
SWITCHBLADE	ST AM		390,-
SWITCHBLADE II	AM	ex 9, 16	480,-
SWIV	AM	ex 9	480,-
TEAM SUZUKI	AM	ex 6	390,-
TENNIS CUP 2	ST AM		480,-
TERMINATOR II	ST AM		390,-
TEST DRIVE II	ST AM		390,-
THE SIMPSONS	ST AM		480,-
THUNDERBLADE	ST AM		390,-
TITAN	ST AM		480,-
TURBO OUTRUN	AM		480,-
TURRICAN	ST AM	ex 5	480,-
TURRICAN II	ST AM	ex 5	390,-
VIGILANTE	ST AM		390,-
X - OUT	ST AM		390,-
Y - OUT	ST AM		390,-

ST - ATARI ST, STE
AM - COMMODORE AMIGA



Commodore ceny vás příjemně překvapí

Komple **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Disketová jednotka 1541

velké množství her na kazetách (20 kazet) *á Kč 100,-*
na disketách (115 disků) *á Kč 50,-*

zásuvný modul **EXPERT C 401** *Kč 390,-*
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310** *Kč 590,-*
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter, Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modelech *Kč 150,-*

výukové programy, hry, textový editor, adresář, diář aj. doplňky

ATARI

ATARI 1040 STE *Kč 13.300,-*

ATARI FALCON 030 *Kč 36.990,-*
nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO** *Kč 3.990,-*

velké množství her na kazetách (14 kazet) *á Kč 100,-*

zásuvný modul **VISICOPY III** *Kč 330,-*
- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor

zásuvný modul **TOOL BOX III** *Kč 690,-*
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo binar copy

hry v zásuvných modulech *Kč 130,-*

Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, **3M**, joysticky QuickShot
tiskárny **EPSON**

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258

po-pá 10^{00} až 18^{00}
po-so 9^{00} až 18^{00}

PC SHOP
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40

Firma JRC je tu pro Vás

INCA

Tato hra byla již recenzována v Ex15 a proto přímo k návodu. Předem varuji méně otrlé "lamače páky", že akční mezihry Incy nejsou žádný med, obzvláště ke konci (jestli se tam dostanete!!!).

KÁMEN ČASU:

Nejprve si musíš prostřílet cestu rojem meteoritů k planetě. Poté pro změnu následuje akční mezihra ve stylu STAR WARS. Cílem je dostat se na konec koridoru dřív než protivníci. Doporučuji se nehnat rychle dopředu, ale nejdřív sestřelit všechny nepřátele.

Otevři lodní poklop a zmáčkni 2x pravé a 1x levé tlačítko (chudák myš). Seber barevné kuličky. Stiskni kameny kolem dveří, uprostřed místnosti se objeví otvor. Klikej na něj, dokud se na zlatém kruhu neobjeví vzor čar podobný vzoru na podlaze. Vlož disk do otvoru a do důlků polož dříve sebrané kuličky. Seber Sacred Tumi. Vstup do dveří. Následuje jedna z mnoha akčních částí: střílečka v bludišti. Rada nad zlato: nejdříve sestřeluj nepřátelské střely. Jdi J,J,J,J,V,V,J. Tumi použij na provazy, poté na bambus. Seber minci a rozpůlený bambus. Stiskni zeď, vlož bambusy mezi výčnělky. Dotkni se hvězdy a strč Tumi do Golden Corn. Kliknutím na Corn spusť přívod vody a popovídej si. Vlož minci do otvoru. Jdi J,J. Otevři zlatou desku a seber hvězdu. Tu použij k otevření sloupů v místnosti. V jednom z nich najdeš kipu (incské "uzlíkaté" písmo). Seber ho a pohni hákem. Ejhle, kamenná hvězda. Samozřejmě si ji vezmi a hned ji strč pod zlatou desku. Dej Corn do díry a podle kipu nastav počet otoček. Mělo by se začít od prava proti směru hodinových ručiček. Pokud se ti to nepodaří, zkoušej jiný směr a počátek.

Dále jenom pro ty šťastnější. Před bůžky zadupej na podlahu a sáhni si na levou sošku. Vyletí z ní modrá bublina. Spoj ji s bublinou z druhé sošky (na barvě nezáleží). Vytvoří se modré vajíčko. Nyní potřebuješ už jen červené vejce, které vyrobíš spojením dvou červených bublin. Výsledek smáčej vodou. Pokochej se pohledem na kámen času. Následuje akční část s návratem na základnu, kde budeš pochválen. Po odpočinku se vydej na další cestu pro...

KÁMEN SÍLY:

Bohužel při přeletu jsi narazil do lodi svého úhlavního nepřítele Aguirra. Nepropadej panice! Sestřelíš-li zdárně všechny jeho střely, dostaneš se pouze do zajetí. Útěk je snadný. Vyndej špunt ze sudu. Strhni papír a naber jím prach. Výsledek použij na sud. Sejmi špuntem krysu a na scénu se přikutálí zlatá miska. Zatáhni 2x za řetěz a misku nastav do světelného paprsku. Způsobíš tak menší explozi a jsi skoro volný... Pardon... Nesmíš zapomenout před zapálením bečku opět zašpuntovat. Pokračujeme... Ze sudů v obou místnostech seber obsah. Otevři si skříňky a seber sekyru a pytel. Polož pytel na zem. Sekyrou odzátkuj sud s prachem a miskou prach přendej do pytle. Pytel posaď do skříně vedle koule, seber nabiják. Jím odval sud a vlez do padacích dveří. A opět akce. Jdi J,J,J,J,J,V,V,S,S,S,S,V,V,V. Výměnou za kříž a svícen vlož do rukou diamant a zlato. Ocitl ses v ráji!? Polož svícen na podstavec a vyndej svíčku. Křížem otevři škebli a vyndej lahvičku. Tu polož na podstavec a vsuň do ní svíčku. Naber vodu a daruj ji sv. Petrovi. Ten je tak potěšen, že si ani nevšimne, jak mu kradeš klíč a odemykáš dveře. Teď mačkej jednotlivé části kříže. Nejprve prostřední, poté horní, pak dolní, dále levý a nakonec pravý.

Podařilo se. Ovšem před získáním druhého kamene opět přestřelka "a la" STAR WARS, tentokráte mnohem obtížnější. Platí to, co jsem řekl o první. Pokud nezlomíš joystick, druhý kámen je tvůj. Návrat na základnu a cesta pro...

KÁMEN ENERGIE:

Nejdřív ovšem přijde nejtvrdší moment hry - vesmírný souboj se třemi galeonami. Teď to chce pořádnou dávku štěstí. První dvě lodě se dají sestřelit tímto způsobem (pokud Allah dá - pozn. náboženského fanatika): podletíš je a zezadu to budeš do nich pálit. Proces opakuj. Na tu třetí však musíš jinak. Otáčí se k tobě vždy čelem a tak zbývá jediná možnost - čelní útok. Namiř si to přímo na ni. Zběsile po ní střílej a snaž se sestřelovat její dělové kanonády. Těsně před ní uhni a vrať se do výchozí pozice. Lodím se nesnaž uletět, jen bys ztratil energii.

Na místě přistání zmáčkni všechny kruhy. Seber kuličky. Stiskni levou horní a pravou dolní desku a do oka vlož zelenou kuličku. Zatlač na levou dolní a pravou horní desku a vlož červenou kuličku. Potom zmáčkni zbytek a zasuň modrou. Přivlastni si zlatý disk a z jeho pomocí vysuň zpátky kruhy. Projdi bludiště až k lávě. Zde seber ze stěny střepy. Přesouvej kameny, dokud se nahoře neobjeví světelný paprsek. Na osvětlené místo polož střepy a disk. Seber krystal a vyměň ho s diskem. Zapiš si barvu krystalů a odpovídej klikaním na barvy podle tohoto klíče: ČERVENÁ = FIALOVÁ, ŽLUTÁ = MODRÁ a ZELENÁ = ZELENÁ. Opakuje se 3x.

Klusej dál až ke stěně, která půjde otevřít teprve po té, až z ní vyndáš bambus. Zahraj si dámu s kameny, nakonec jeden musí zůstat úplně dole. Nastav měsíc na zatmění a polož disk do otvoru. Konečně... Třetí kámen je náš. Jdi dál do haly Ročních období. Změň období na jaro (kámen TIME použít na hvězdu), použij MUTTER, zasaď bambus do půdy a použij ENERGY. V zimě ho utrhni a polož společně s diskem na led. Změň období na léto a použij ENERGY. Ugh!

GALEONA:

Úhlavní nepřítel. Tentokrát tě chce jenom zabít. Postřílej pár vojáků a dokaž mu (a sobě), že za něco stojíš. Vezme si tě na starost osobně. Okamžitě po něm vypal a snaž se sestřelit jeho střely, pokud jsou u něj (nerozptýlené). Několikrát se opakuje v různých místnostech, dokud není K.O.

Co přijde potom, to vám neprozradím, záleží jen na vás, zda to prožijete...

OP + BEAST

Presto·CS COMPUTER

Presto CS Vam nabízí široký sortiment výrobků fy. Commodore ve velice výhodných cenových relacích:

C 64, A500, A500+, A600, A600HD, A1200, CD 32.

Dále joysticky, paměti, myši, diskety (149 Kč) a veškeré počítačové příslušenství, včetně her.

Na všechny výrobky je záruka.

tel. 02/6275250 - prodejna
02/8257484
tel/fax. 02/7916018

prodejna:
Polská 15, Praha 2
(Metro Jiřího z Poděbrad)

Presto·CS COMPUTER

Presto CS dále nabízí absolutní bombu:

Velké množství her na A500, A1200 (AGA čipy), včetně žhavých novinek: AMBERMOON, King Quest V, VI, LEGACY !, Desert Strike II, Second Samurai, Secret Weapon of Lufwaffe, Campaign I, II, Darkmere, Dracula, Hired Guns, Turican III, Wolfenstein II, Syndicate /data/, Jurassic Park, Ishar II, Black Crypt, Wing Commander a mnoho dalších titulů.

Ceny od cca 280 Kč.
Informujte se o aktuálních cenách.

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Tel: 6279433, 36, 48 l. 39, Pondělí - Pátek 13-17 hod.

C64 *	3444,- Kč
C64 Terminátor *	3813,- Kč
VC 1541/II	2583,- Kč
DR 1530	861,- Kč
Amiga 500	7749,- Kč
Amiga 500+	7872,- Kč
Amiga 600 *	7872,- Kč
A600 HD20 *	9840,- Kč
Amiga 1200 *	13530,- Kč
A1200 HD20 *	15990,- Kč
HD 40, 80, 120, 210, 250	
Amiga CD32	13407,- Kč
C 1084S	9717,- Kč
C 1942	Tel.
A501	1230,- Kč
A601	2829,- Kč
MM1200, 4MB, FPU 68881, backup clock	11685,- Kč
Externí drive 3,5"	2706,- Kč
A520	1599,- Kč

* k počítači je zdarma dodáván český manuál

České příručky pro počítače A600 a A1200 od firmy ATLANTIDA.

Kvalita za rozumnou cenu.... 110,- Kč.

Pro prodejce poskytujeme množstevní slevy!

Nabízíme velké množství joysticků Quick Joy a Quick Shot, disket, her na počítač C64.

Pro prodejce slevy a možnost komisního prodeje.
Veškeré zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se telefonicky na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník našeho sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

PRO 16 EXTRA
7.230,- Kč

NX PRO 16
6.870,- Kč

NX PRO EXTRA
4.990,- Kč

SOUND GALAXY

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

NX II extra
3.470,- Kč

Information Data & Computer Svoboda

Ceny jsou s DPH.

S tímto inzerátem sleva 3%.

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

BX II extra
2.530,- Kč

INCA II - WIRACOCHA

Kdo již hrál první díl této hry nebo četl toto číslo Excaliburu na straně 20 ví, o co se jedná. Objevíte se ve hlavním městě říše Inků - Machu Picchu a bude Vám svěřen úkol. Musíte však projít zkouškou.

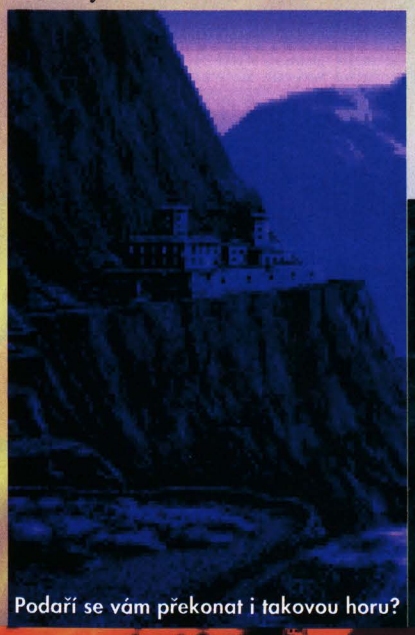
Hra není přehnaně složitá, logické části by neměly průměrnému hráči činit velký problém, vesmírné souboje jsou velmi dobře provedené, mají jednoduché ovládání a dobré zvuky.

Než začneme hrát, krátce se pozastavme u ovládání. Hra vyžaduje ovládání myší. Pokud se nacházíte ve tvém vesmírném korábu, klávesy F1 až F5 se přepínají zbraně (v prvním dílu jste měli k dispozici jen jednu). Klávesami + a - měníte rychlost, mezerou měníte zaměření nepřítele, střílet je dobré levým tlačítkem myši. Pokud hrajete logické části, pravým tlačítkem vybíráte předměty a levým potvrzujete jejich použití na věcech nebo předměty sbíráte.

A nyní se pusťme do práce:

Vaše jméno je Atahulpa, syn velkého Inky El Dorada.

V sídle Inků vás uvede stráž a řekne vám, že vás očekává otec. Musíte však projít celkem jednoduchou zkouškou. Lze si vybrat ze dvou možností - Gate of Wisdom nebo Force (brána moudrosti nebo síly). Zde je lepší vybrat druhou možnost, kde máte za úkol sestřelovat vesmírným korábem sochy - naučíte se s korábem zacházet, sochy na vás neútočí (nesmíte však žádnou minout). Pokud zvolíte první možnost, je postup následující: pomocí péra polechtáte levou sochu a kámen dáte nad ní do žlabu. Voda nateče do sochy a uvolní jednu bránu. Potom polechtáte pravou sochu a kámen přendáte nad tuto sochu - otevře se druhá brána.



Podaří se vám překonat i takovou horu?

Jste připraven na zkoušku, ke které vás vede stráž.

Mnoho opravdu nezbylo...

Objevíte se na poradě vůdců. Zjistíte, že jistý Lord Aguirre se snaží ovládnout pomocí asteroidu celé impérium Inků - vaším úkolem samozřejmě je tomu zabránit. Poznáte také prakticky všechny důležité osoby, které v celé hře figurují (Kelt, Lord Aguirre, El Dorado, Dona Angelina a jiní).

Po rozhovoru s Donou Angelinou zjistíte, že nemáte jinou šanci, než bojovat a stát se hrdinou. Poskytne vám vesmírný koráb - Tumi. Aby jste však mohl opustit hlavní město, musíte se zbavit stráže. Seberte listy, potom lano s kůlem a kůl dejte nad bránu vpravo. Kamenem hoďte po stráži a rychle se schovejte za plot vpravo. Jakmile stráž vejde do brány... ano, shoďte na ní kůl - nyní můžete odletět a mít chvíli pokoj.

Ale ne, již hned ve vesmíru se setkáváte s Lord Aguirrem a musíte s ním bojovat. Co dodat - je to jednoduchý boj a kdyby nebyl, musíte se naučit bojovat lépe, neboť byste posléze rozhodně neuspěli. Snad jen, že klávesou F10 se přepíná mezi řízením lodě a výběrem zbraní a menu (zajeďte kurzorem na horní okraj obrazovky). Váš otec se dozví, že jste ukradl Tumi a zaútočil na Lorda Aguirre a jde vás zastavit. Je však pozdě, neboť Lord Aguirre již vyhlásí odvetu.

Zde vám bude ve vesmíru pomáhat Kelt Cartier. Objevíte se v nitru vesmírného korábu. Otec řekl, že již nemáte na nic šahat, že jste udělal již dost chyb. Nic nevadí, jdeme rozhýbat loď. Otoč se a pomocí Control Screen vyvolej poplach - ozve se vám Kelt Cartier, který vám bude pomáhat, respektive zjistí, že mu nic jiného nezbude. Zajděte do zadní místnosti a vemte Crowbar (vzadu za trubkou). Pomocí něj otevřete bednu vodky. Vraťte se k trubce, otevřte ji a nalijte vodku (do ní, ne do sebe!). Nyní se vraťte ke kormidlu a rozhýbejte loď. A začíná další boj proti Lordu Ahuirre. Nakonec poškodí koráb Kelta. Let směrem k němu a zahákněte ho (přepněte na zbraň F5 - hák).

Potom následuje přistání. Na mapě jděte podle instrukcí: začněte ve vodě vlevo, 160 mil NE, 100 mil ESE mezi horami, potom na jih a nakonec 330 mil východně. Přistání se úplně nepovedlo a jste nucen jít dva dni pěšky, až dojdete k vaší přítelkyni, která vám může pomoci.

Nastavte anténu přesně na asteroid. Přečtěte si také, co říká dále vaše pomocnice o asteroidu a třech planetách. Než se opraví tvůj koráb, můžete cestovat lokomotivou, pokud ještě funguje. Jistěže funguje, jen se musí trochu poopravit. Vem venku crowbar, v lokomotivě pak nádobku s olejem a kožený řemen. Nádobku použijte na páku venku, pak ji zatáhněte a tím napustíte vodu. V lokomotivě otočte kohoutem, zapalte kotel a pohněte pákou na pohon... a lokomotiva se klidně rozjede.

Ne však na dlouho, neboť se ocitáte pod útokem. Zde je situace obdobná jako u vesmírných soubojů. Musíte však přepínat na pohledy vlevo, vpravo, vepředu a vzadu podle toho, odkud letí nepřítel. Dostanete se do úkrytu do jeskyně.

Vezměte všechny předměty vpravo v poličce (klíče, láhev...). Přejděte vlevo k zásuvkám. Dostaňte se k šuplíku - nezapo-

Spící stráž přece přelstíte.

meňte přeříznout lano. Nyní otevřte šuplík. Že to nejde? Zkuste očistit klíč o písek. Uvnitř ve složkách nejdete plánek, na kterým je bumerang. Je zde také kód o sejfu - 1, 8, 3. Přejděte k sejfu, kolečka polejte lahví, aby jimi šlo hýbat a nastavte správný kód. Vevnitř najdete plánky. Během dvou týdnů opravíte koráb a můžete vyletět. Rozdělíte se a Keltovi dáte příkaz, aby zatím sestavoval nové lodě a cvičil nové piloty.

Zapněte svůj stroj a vložte crystal na místo pod mapkou. Na mapce vyberte bod B.

Následuje vesmírný souboj s Aguirrem, který by neměl být problém a proto se o něm nebudu rozepisovat. Přistanete na planetě, kde najdete vyhořelé zbytky toho, co zbylo. Vydáte se k útesu.

Zde na vás čeká stoupání po skále. Dejte kolík do velkého kamene a zatlučte ho kladivem. Potom hoďte vlákno přes kořen (obrazovka nahoře). Dole na něj navažte lano, popotáhněte jej a druhý konec přivažte ke kolíku. Odendejte malý kámen pod velkým a nakonec strčte do velkého kamene... a jste nahoře. Zde máte najít nejlepší modlitbu pro boha - vyberte svitky 2, 4, 7 - bráno zleva. Vem od boha ulitu - jen tak se o boha dárky nedostávají. Co se stavbou? U vchodu najdete řešet, ten pak dejte do místa označeného Point.

Následuje roztavení kovu, který steče do studně. Vydloubněte podnos ze studny.

Objevíte se v ledové jeskyni, kde se opět nachází bůh. Zde vraťte ulitu nazpátek bohu. Vemte dřevo se země, postavte jej do sněhu, svažte koženým řemenem a na něm pověste podnos. Uhoďte do něj kladívkem a zvuk roztříští led, pod kterým je ukryto... vidíte sami.

Seberte měch, ulomte krápníky a dejte je na přímé světlo na desce. Do měchu pak nechte natéci vodu a tu položte na misku vpravo. Praskne skleněná koule. Předmět, který obdržíte, dejte na místo koule, která právě praskla.

Objevíte se opět ve vesmíru, kde bojujete s protivníkem; zatím žádné zprávy od Kelta. Zde souboj není složitý. Až se objeví zpráva od Kelta, leťte mu pomoc. Nastává jeden z nejtěžších bojů v celé hře, kde musíte i využívat taktiku. Nejlépe hned na začátku boje vystřelte zbraně pod klávesou F4 - jsou velmi účinné a měly by se trefit do největšího chumlu a některé nepřátele zlikvidovat. Nezapomeňte se stále pohybovat a dávat si pozor na protivníky z týlu. Pravděpodobně budete potřebovat i více pokusů, ale neztrácejte naději, úkol se pomalu ale jistě blíží ke konci.

Objevíte se na další planetě s rozmanitou vegetací. Pokud byste na mapce u přítelkyně vybrali bod A, letěli byste nejprve na tuto planetu - na pořadí pravděpodobně nezáleží. Zajděte ke stonkům. Seberte palmové listy a právě tam, kde proběhl pavouk, odkryjte pomocí listů stopy. Dovedou vás do Mangrove. Vemte ústřici, která se nachází pod stromem, dejte jí na plochý kámen, uhoďte do ní kladívkem a vyjměte z ní magickou perlu. Seberte další ústřici a hoďte jí po opici, která svým křikem vyplaší ptáka. V jeho hnízdě najdete zelené vajíčko, na které použijete magickou perlu.

Nalézáte se před krokodýlen a domorodcem, který vám pomůže najít cestu, musíte však vy pomoci krokodýlu. Pomoc je velmi jednoduchá - dejte krokodýlovi do jednoho oka vajíčko a do druhého perlu. Domorodec vás zavede ke kráteru.

Vpravo u vchodu najdete dva špičáky, ty seberte. Vejděte dovnitř, rozbijte kladívkem kámen a vemte obě jeho půlky. Vraťte se ke stojanům v kráteru, obě špičky postavte na stojany, půlku kamene, který jste vzali v jeskyni, také a druhou půlku dejte do prohlubně nad jeskyní vlevo. Světlo se odrazí a rozbije kouli. Kámen, který jste získali, položte na stojan. Krokodýl vám pomůže odletět z planety. Ve vesmíru vyhrajete v jednoduchém souboji. Pak se Lord Aguirre odhodlá k velkému útoku. Kelt přiletí na pomoc i se svými novými stroji a letci, odláká většinu protivníků, aby jste mohli zaútočit směrem k planetě a osvobodit vaší ženu, která se stala rukojmím. Dobijete se na planetu a stanete před jeskyní, kterou hlídá spící stráž.

Přeřízněte ji řetízek z krku a vemte jej. Odklopte prohlubeň vlevo, dejte do ní tři předměty z řetízku a rychle je zatlučte do prohlubní kladívkem, aby nevypadly. Máte před sebou klíč a šest tlačítek. Postupně stlačujte prvních pět tlačítek tak (ne šesté), aby byly všechny stlačeny a klíč nesvítil. Jděte vpravo ke vchodu do jeskyně a zapřete vchod o výčnělek. Vraťte se ke klíči, stiskněte šesté tlačítko. Posbírejte tři kousky, které vypadly. Zpátky ke vchodu do jeskyně, odstraňte zábranu a zasuňte je do prohlubní. Nyní již můžete vychutnávat závěr této hry a možná se i těšit na další pokračování - boj proti Lordovi ještě úplně neskončil.

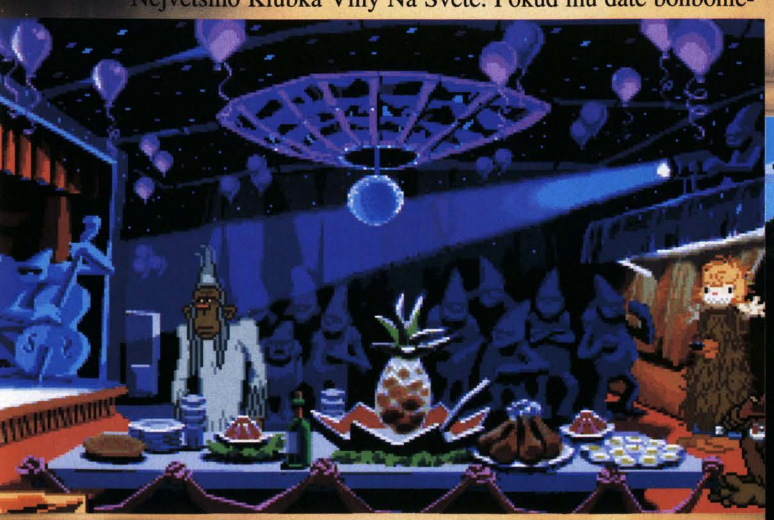
JCH

SAM & MAX

V pravé části místnosti z podlahy vezmi sendvič. Max do ihned dá svým oblíbeným termitům. Ze spíže seber fialovou žárovku. V myší díře najdeš peníze, které se ti zajisté budou hodit k uplácení státních úředníků. Před odchodem z místnosti si můžeš poslechnout vzkaz na záznamníku či zacházet sekyrou a šipkami. A jestli ti to nebude stačit, tak si pusť televizi. Musíš ovšem naladit anténu. Před kanceláří poznáš, že ne každý to má na světě lehké. Tzn. Dejte si pozor na vylétnuvšího člověka a na střelbu, kterou kdosi poslal za ním... Své komplexy z mládí si můžeš vyléčit na člověku visícím na zábradlí, dej mu pěstí. Vyjdi před budovu. Při pohledu na kotě se v Maxovi ozvou jeho sklony a tak ho nemůžeš nenechat, aby si z něho nevyndal kousek papíru. Nasedni do auta a jeď do libovolného "hamburgeru". Pro příště, kdykoliv uvedu slůvko "jeď", následující slovo je vždy objekt na mapě. Seber plechovku. Z regálu v obchodě vezmi bonboniéru. Prodavači zaplať a navštiv také ostatní obchody. Slabší povahy si mohou koupit také různé hry, omalovánky atd., vždy v pravé části obchodů. Až se Maxovi bude chtít na záchod, optej se prodavače na toaletu. Hned vyjdi za Maxem na ulici. Jen co se vrátí, zeptej se ho na klíč. Po chvíli ho Max přemluví, aby ho nevracel. Tím jsi si klíč, či vlastně pilník úspěšně přivlastnil. Jeď do cirkusu. Polykači ohně dej onen papír, který Max vytáhnul z kočky. Ve stanu vyslechni nářky majitele cirkusu nad odcizením zmrzlého Yetiho Bruna (Big Foot). Seber chlupy z podlahy a sklenici s rukou. Tu nech otevřít prodavačem v obchodě. U stánku "Wak and Rat" si zahraj oblíbenou ruskou hru: krysy mlať palicí po hlavách (občas si pro potěšení bouchni do Maxe) dokud nevyhraješ hlavní cenu - baterku. Seber zvětšovací sklo. Muže se zeptej na stan, nastane jízda smrti. Po neopakovatelném zážitku se podívej do inventoráře a ejhle, všechny věci se vytrousily. Postěžuj si, ale dostaneš pouze lístek do Ztrát a nálezů (Lost & Found). Vyzvedni si tam to svoje haraburdí. Po přepočítání zjistíš, že ti něco přibylo. Jakási ryba. Mrkni se na ni a máš další adresu. Jdi k tunelu lásky. Žárovku dej do baterky a usedni do labutě. Další atrakce začíná. Je tu poněkud tma, tak si raději rozsviť baterku. Maxem rozbij pojistky a strč do pravé figuríny. Spustí se mechanismus katovy sekyry, která usekne nebohému dřevěnému panákovi hlavu. Mimo jiné se také otevře tajný východ. S chlapečkem si pokecej ohledně Bruna, pošle vás do Největšího Klubka Vlny Na Světě. Pokud mu dáte bonboniéru, objasní ti, jak to s tím únosem vlastně bylo (Trixie se do Bruna zamilovala, proseděla u něho mnoho dní a nocí, až nakonec přemluvila polykače ohně , aby Bruna roztavil. Od té doby je už nikdo neviděl. Ach ta láska) a přidá svůj klíč (spíš páčidlo) od karavanu Trixie. Nahoď pojistky a jdi do karavanu. Vyndej z truhly šaty a ze skříně Skore kartu z golfového klubu (další adresa).

Jeď ke klubku. Vyjeď lanovkou nahoru. Našim hrdinům se strašně zalíbí kousek provazu, ale zatím se k němu nemůžou dostat. Snad až jindy. Vyjeď do restaurace. Od fakíra-opraváře vyluď ohnutý matkový klíč. Jeď k rybě. Seber kýbl s rybami a klíčem uvolni závit podpírající velkou rybu a napresuj se dovnitř . Ryba samozřejmě spadne, rybář ji chytí a hodí na hromadu k ostatním. Za chvíli přiletí helikoptéra, která tě odnese na druhou stranu Klubka. Vykuchávači ryb naštěstí nestačí na tvoji obr-rybu nůž a tak si dojde pro větší. Mezitím nech Maxe překousnout provaz. Jeď ke krokodýlovi. Z koše seber trošku více pokroucenou golfovou hůl. Na hřišti, kam sis šel zahrát golf z aligátory však potkáš zvrácenou country-western super hvězdu Conroye Bumpuseho, který má s Yetima vlastní plány. Po poněkud prudší výměně názorů Max, coby golfový míček, odletí na ostrov uprostřed jezera. Až se Sam poněkud vzpamatuje, může vyměnit golfové míčky za kbelík ryb a odpalovat je jako návnadu krokodýlům tak, aby vytvořily můstek mezi Samem a Maxem. Na ostrůvku otevři dveře Maxova nedobrovolného vězení, za odměnu od něho dostaneš jakési chlupy. Otevři druhé dveře a seber Sno globus. Jeď k víru. Je to tu všechno velmi zajímavé. Židle si poletují u stropu, voda teče od podlahy ke stropu, zkrátka velmi zajímavé. V místnosti z obrácenou gravitací seber již třetí chlupy, brzy je budeš potřebovat. Vstup do zrcadla a pomocí magnetů (pozor-jsou tři) nastavuj barvu světla stejnou, jako mají libovolné dveře v místnosti před tím. Vejdi do dveří, pokud jsou špatné, zkus jinou barvu a dveře. Měl by ses dostat ke strýčkovi chlapečka z tunelu lásky. Promluv si s ním ohledně Bruna, pošle tě najít Žabí kámen a svůj ztracený prsten. Obojí se sfoukne skoro najednou.

Jeď ke klubku a jdi nejdříve do muzea (přízemí). Ať žije rybo-déšť (ne, to jste se nezbláznili - opravdu tu prší ryby). Udělej si drapák z golfové hole, ruky a ryby s magnetem. Ten použij na hmotu klubka vpravo a prsten je tvůj. Vyjeď do restaurace. Uveď do provozu dalekohled připojením drátů a zvětšovacím sklem. Najdi Žabí kámen. Dalekohled ovládáš páčkou ve spodní části. Doprava, doleva a pokud ho zastavíš, dostaneš o místu informace. Vrať se ke strýčkovi a dej mu prsten. Na oplátku ti věnuje magický prášek. Jeď ke kameni.



Polož všechny chlupy (3) na kámen a zasyp to magickým práškem. Ufoun oběť přijme a tak ti hvězdy ukážou kam jít. Tzn. Jeď tam. Do studny si vhoď nějaké peníze, snad tato hra již brzy skončí. The END. V budově jdi doleva, cestou seber obraz Johna Muira. (Vy nevíte, kdo to byl John Muir???) Smůla, já taky ne. Dojdeš na show praštěného Bumpuse. A co nevidíš, Bruna a Trixii. Bohužel se zatím nedá nic dělat. Bumpus odešel a zapnul bezpečnostní systém. Jdi do místnosti z autem, seber polštář a pomocí drapáku knížku z knihovny. Zajímavé, návod k ovládání kuchyňských robotů. Hmm, to je náhoda, zrovna tu jeden běží. Tak na něm vyzkoušej, co si se naučil. Zapoj zbývající drátky, robot pojede uklízet i do hlídaných částí domu. Přeruší paprsek a ... poplach. Hlídač se odejde podívat co se děje a ty jdi do místnosti z virtuální realitou a vyzkoušej si ji. Musíš zachránit princeznu (?). Velmi jednoduché, z mnoha arkád jsme na to již zvyklí. Seber meč a rozsekej draka. Ze srdce vyndej klíč. Tím v show místnosti vypni poplašné zařízení. Bruno ti poděkuje a sdělí ti místo konání schůze Yetiů. Jeď tam. Bohužel vstup je pouze pro příslušníky řádu Yeti, tak že musíme sehnat převlek. Promluv si z recepční (ve skutečnosti je to slavná filmová hvězda, Sam a Max viděli snad všechny její filmy) ,dá ti svůj autogram. Radši se něj podívej a máš tu adresy dalších dvou míst. Jeď k rajčeti. Z pařezu seber dýni ve tvaru hlavy Bumpuseho. Babka vyrábí dýně podle donesených fotografií a tak jí dej obraz Muira. Jeď ke kytaře a v místnosti s autem vyměň dýni s parukou. Vrať se k rajčeti pro dýni na objednávku. Jeď k dinosaurovi. Jdi k dinosaurům. Maxem ostříhej mamuta na krátko. Spusť mluvítko Rexovi a zastav ho ve chvíli, kdy má čelist nejníž. Hoď na ní provaz a nechej Maxe, ať mu vytrhne zub. Výtahem za naftovým jezírkem vyjeď nahoru. Spoj drapák z kelímkem a obleč se do sportovního. Skoč si pro trochu nafty. Vrať se ke schůzi yetiů. A teď si uróbíme překrásnou masku. Opatlej šatičky (z karavanu Trixie) naftou, přilep na to mamutí chlupy a nastrč paruku. Hlídače podplať pilníkem na nohy. Převlékni se a hurá dovnitř. Ze stolu seber láhev vína a vejdi do malých, bílých, špatně viditelných dveří. Seber šroubovák. Pokus se otevřít dveře do dvora. Ale.. Co to vidím. CONROY BUMPUS a jeho gorila. Samozřejmě chce Yetie do své country-western super show. Ty mu ale ukážeš. Protože tě považuje za Yetiho, dokaž mu co jsi skutečně zač... Sam a Max. Stáhni si masku. Bumpus dostane geniální nápad, aby se do ní převlékl on. To pro nás moc geniální není, ale geniální je místo, které si k tomu vybral - lednička. Tak ho zavři a trochu zmraz. Přijde ti poděkovat dokonce sám velký šéf Yetiů. Dovolí ti také jako prvnímu neyetimu zůstat na sněmu a teď se asi také konečně dozvíš o co v téhle hře vůbec jde. Tedy. Velmi stručně. Naše civilizace ničí přírodu. Už je to tak katastrofální, že brzy může nastat konec světa. Abys tomu zabránil musíš sehnat čtyři velmi magické ingredience. Bohužel se zachovaly pouze jejich obrázky na totemech. My jsme ale velmi inteligentní. A tak je nám to okamžitě všechno jasné. Chybí ti už jenom jedna přísada a tak hopem pro ni. Jeď ke klubku. Fakírovi dej očarovat šroubovák, udělá ti z něho vývrtku. Tou otevři láhev a máš špunt. Jeď k víru. Dojdi do místnosti z obrácenou gravitací. Špuntem zavři sno globus. Vstup do přístroje malého víru a naber vír do glóbu. Zašpuntovat! Tím je čtvrtá ingredience tvoje. Vrať se k totemům a pokračuj dále za Bruna až k jezírku. Šamanovi věnuj všechny čtyři součásti tajného elixíru. Polštář, Sno globus, dýni ve tvaru hlavy Johna Muira a zub z dinosaura. Nakonec se přidá zmrazený Bumpus a dílo je vykonáno. Ovšem účinky elixíru jsou velmi zajímavé, po celém světě všude narostou smrky (tedy skoro úplný návrat k přírodě). Protože se Bruno do cirkusu vrátit nechce, poputuje na jeho místo jiná atrakce - zmrazený Bumpus v převleku za Yetiho. END.

P.S. Děkujeme za spoluhraní Frantovi a Honzovi.

OP + BEAST

LETECKÉ SI

HISTORIE

Všechno začala americká armáda, která se rozhodla investovat peníze do projektu, na kterém měla pracovat americká federální organizace NASA (National Aeronautic and Space Administration - Národní správa pro letectví a kosmonautiku) a který měl zastavit ohromný proud ztrát na životech a dolarů za instruktážní letadla rozbitá piloty - nováčky. Nyní se po letech, spolu s vývojem osobních počítačů, začaly objevovat letecké simulátory pro široký kruh lidí.

První počítačové simulátory neboli simulátorové hry na starých PC vypadaly jako čtyřbarevné změti ploch, přímek a čtverečků a ke všemu omezený taktovací kmitočet počítačů řady PC/XT spolu s nepříliš vyspělými grafickými kartami a malou pamětí (320 nebo 512 KB) způsoboval příliš pomalé vypočítávání jednotlivých bodů, takže celá ona změť se pohybovala příliš pomalu. Pak přišla AMIGA 500, tehdy nejlepší herní počítač, a s ní i další záplava nových nápadů. Současně se začala zlepšovat i situace na PC, grafika i zvuky se stávaly stále reálnějšími a lepšími. Jakmile se na počítačové scéně objevily počítače PC s procesorem 80286, tak se s leteckými simulátory (myšleno hrami) roztrhl pytel. Z prachu měst se začaly nořit všelijaké programátorské týmy, které započaly zakládati malé i velké společnosti na výrobu leteckých her za účelem získání co nejvíce peněz a zákazníků. Většina společností brzy zanikla a na trhu se uchytily jen ti nejsilnější, jako například pohádkový chrlič SIERRA-ON-LINE, simulátorová kuchyně MICROPROSE nebo i známá filmová společnost s majitelem GEORGEM LUCASEM, který ve spolupráci se STEVENEM SPILBERGEM vytvořil nejeden výtečný film. LUCASARTS přišel např. se SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFe a X-WING. I firma OCEAN, známá zejména produkty jiného žánru, přinesla značné zdokonalení v oblasti simulačních programů.

Pro ukázku zlatého věku simulátorů si uveďme pár her pro PC 286, PC 386 a PC 486 jako známý FLIGHT SIMULATOR IV firmy MICROSOFT, LHX velikého distributora ELECTRONIC ART, několik produktů simulátorové kuchyně MICROPROSE např. F15, F19 a F117 NIGHT HAWK, GUNSHIP, veliké tiché dobrodružství pod vodou SILENT SERVICE a mnoho dalších.

STUNTS ISLAND

Nyní patří na trhu mezi nejlepší produkty gigantický STRIKE COMMANDER firmy ORIGIN, starší super 3D simulátor COMANCHE MAXIMUM OVERKILL firmy NOVALOGIC, ACES OF THE PACIFIC a jeho bratr ACES OVER EUROPE známé firmy DYNAMIX, která patří do rodiny gigantu SIERRY, a nakonec produkt firmy OCEAN, TFX, který se na trhu objevil teprve nedávno a recenzi na něj uvedeme v některém z následujících čísel EXCALIBURU.

I počítač řady PC 286 se stal postupem času nevyhovující a jak to již na světě bývá na trh přišel mnohem rychlejší a ve všech směrech lepší počítač PC 386 a později i PC 486. Jakmile se do rukou zákazníků dostaly počítače PC 386 DX, AMIGA jakoby zemřela. Tak přichází nová generace simulačních programů. Rychlejší a kvalitnější počítače dokázaly to, že simulace může být skutečně reálná (FLIGHT SIMULATOR V5.0, ACES OF THE PACIFIC, FALCON V3.0) a grafika se od skutečnosti liší jen nepatrně (COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, STRIKE COMMANDER). Bohužel se výrobcům jen málokdy podaří tyto dva základní faktory dokonalosti skloubit dohromady, a však i přesto nastává zlatý věk simulátorů. Objevily se nové hity (SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE, REACH FOR THE SKIES, STRIKE COMMANDER, COMANCHE). V té době

AV8B HARRIER ASSAULT

Z HISTORIE DO SOUČASNOSTI:

BLUE MAX (C64, ATARI 800)
Malilké letadýlko z pohledu ptačí perspektivy vrhá střely a bomby na malilké budovy, přísky a tanky z velké výšky. Tuto hru však ani jako simulátor považovat nemůžeme.

ACE OF ACES (C64, ATARI 800)
Známá Commodorová hra, která se snad již trochu blíží k simulátoru. Nicméně mnoho vektorů v ní nenajdeme.

TOMAHAWK (C64, AMIGA, ATARI 800)
Vektorový simulátor na osmibity, který byl na pohled vytvařen jen obyčejnými čarami.

FLIGHT SIMULATOR (PC)
Snad první vektorová grafika na počítačích PC bylo omezená pomalostí procesoru, pamětí a mnoha jinými faktory.

F15, F19 a F117 (PC, AMIGA)
Pár vektorových objektů, trhavý pohyb, hudba a efekty spolu s dosti nedokladnou grafikou. To platí o všech těchto dílech.

F15 II (PC)
Roedíční produkt firmy MICROPROSE se nevyvedl stejně jako jeho starší bratr.

RETALIATOR F29 (PC)
Opravdu skvěle na svou dobu zpracované vektory, vytvářejí i na pomalejších počítačích opravdový požitek z letu.

MULÁTORY

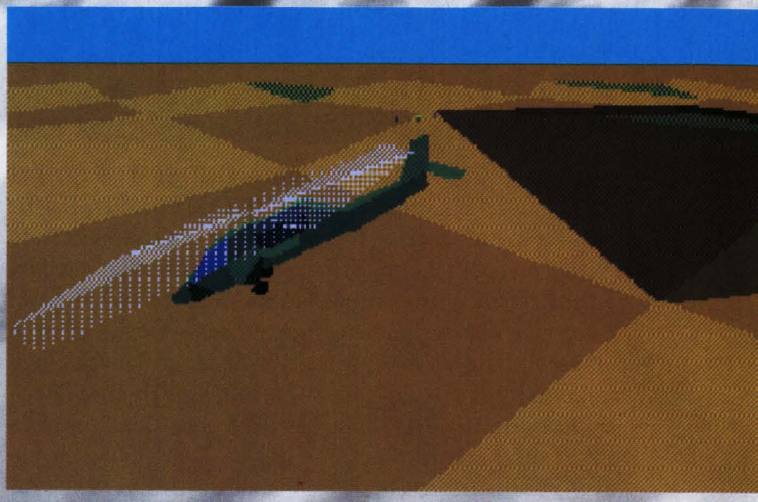
již týmy COMMODORE pracovaly na stroji AMIGA 1200. Pak se ceny pohnuly směrem dolů a hráči započali jako šílení nakupovat nový hardware a software.
Nyní se vám pokusím představit alespoň několik faktů, jak by měl, nebo jak vypadá letecký simulátor na počítači PC.

GRAFIKA

S vývojem procesoru se také vyvíjely grafické karty. Na začátku s kartou HERCULES se vůbec hry nedaly nazvat hrami, ale černobílými fleky, potom přišla grafická karta CGA se svými čtyřmi barvami a po ní v trochu pokročilých počátcích se již pracovalo s grafickou kartou EGA, která měla slabé možnosti jen se šestnácti barvami. Již v této době přišla americká firma MICROSOFT (po celém světě známá svým systémem MS-DOS a grafickým systémem WINDOWS) s leteckým simulátorem SOLO FLIGHT, který měl odpovídat takřka skutečnému letu v letadle. Celý projekt byl, stejně jako většina i dnes nových simulátorů, tvořen třírozměrnými vektorovými objekty, které se však pohybovaly příliš pomalu. Nicméně od té doby na trh přišla nesmírná spousta nových leteckých simulátorů, které byly stejně jako snad první SOLO FLIGHT tvořeny již výše zmíněnými vektory, stále vytvářejícími nové a lepší detaily na celé krajině, budovách nebo tancích atd.

WING COMMANDER II

Pak však nastala doba, kdy firmy již s vektory samotnými nemohly dělat nové hry tak, aby se odlišily od konkurence. A tak se nejdříve začaly vylepšovat intra, dema se zdigitalizovanými animovanými sekvencemi, hudba, aby se zákazník (hráč) zatáhl do děje třeba 1. světové války a aby se těšil a zároveň bál další bojové mise skoro tak jako opravdoví a skuteční piloti oné doby. Avšak po proudech řeky času, jež neustále plyne nezadržitelnou rychlostí vpřed, k nám připluly nové systémy, jak vytvořit co nejvěrohodnější simulaci letu. Jako první s novým systémem na trh přišla americká firma NOVALOGIC, známá simulátorem ponorky WOLFPACK I-II. Ta jako první použila k simulaci takzvané "bitové mapy". Bitové ne proto, že by



GUNSHIP

se v nich bojovalo, ale podle názvu základní informační jednotky 1 bit. V základě jde o zdigitalizovaný obraz, který "zoomuje" a který se skládá právě z jednotlivých bodů, ve kterých jsou většinou obsaženy čtyři bity. Tento produkt má název COMANCHE s přízvučným podtitulkem MAXIMUM OVERKILL (maximální vyhlazení) a zabývá se simulací amerického bojového vrtulníku. Jakmile spustíte několika megabytový program, můžete si vychutnat opravdu nejlépe zpracovaný povrch zemský. Absolutně třírozměrné hory, prolákliny, pozemní vojenské objekty všeho druhu vytvářejí dokonalou plastickou krajinu s řekou, vodopády nebo jezery. Tento produkt se dá, stejně jako dědeček a klasik DUNGOEN MASTER, který započal dlouhou éru Dungeonů vůbec na PC, přirovnat k mezníkům počítačové simulace. Nicméně na tomto produktu je vidět, že se programátoři plně soustředili na samotný pocit letu, který se opravdu povedl, a ne na celkovou ideu celé hry, jako například ve vesmírném simulátoru firmy ORIGIN, WING COMMANDER II. Tam se mimo akčních letů vyskytl vcelku dobrý děj, kterým přímo proplouváme a neskutečně se těšíme na konec další mise, kde si můžeme přečíst počet sestřelených nepřátelských strojů a potom si vychutnat sekvence s mnohapropracovanými animacemi.
Jako další z nových systémů bylo použito fraktálové geometrie ve leteckém simulátoru z nedaleké budoucnosti STRIKE COMMANDER od firmy ORIGIN, která se proslavila svými

BLUE MAX (PC)
Zcela odlišný od svého jmenovce na COMMODORU. Slabá grafika nám umožňuje vzdušné souboje i dvou hráčů najednou.

KNIGHTS OF THE SKY (PC, AMIGA)
Již opravdu dobrá vektorová grafika v prostředí první světové války. Firma MICROPROSE udělala něco jiného, než ve svých F15, F19.

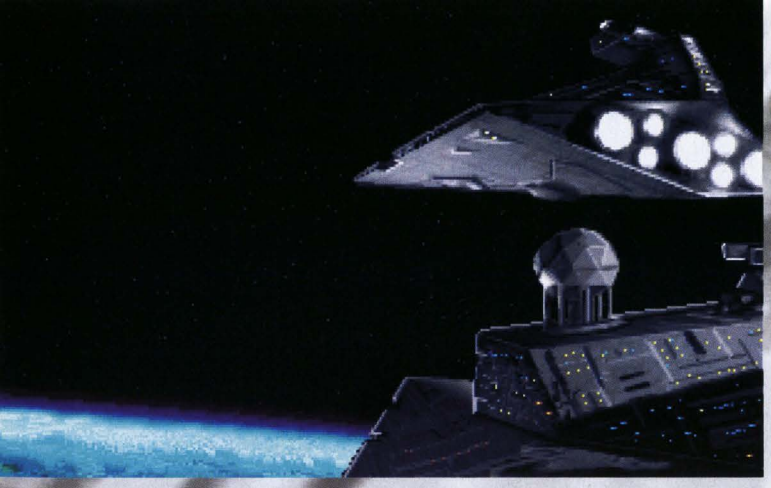
RED BARON (PC, AMIGA)
Skvělé nahlédnutí do letecké výzbroje jak spojenců (kromě SSSR), tak i druhé strany takzvaných Huntů od firmy DYNAMIX.

ACES OF THE PACIFIC (PC)
Vydařený simulátor firmy DYNAMIX nás vedle vektorové grafiky překvapil též nezvyklým prostředím, do kterého byl zasazen.

F117 II (PC, AMIGA)
Vcelku zajímavá vektorová grafika nás po dlouhé, předlouhé době přímo v akci začne značně nudit.

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE (PC)
Lucasfilmovský přístup k simulátorům byl od jiných firem odlišný v grafice, která byla použita na letadlech. Jinak se od průměrných vektorových simulátorů příliš neliší.

A.T.A.C. (PC, AMIGA)
Taktický simulátor firmy MICROPROSE je celkem vhodný za podívání. Je to lehounce nadprůměrná vektorová seance.



X-WING

"zoomovacími" dungeony ULTIMA UNDERWORLD I-II nebo vesmírnými simulátory WING COMMANDER I-II. Další z řady novinek je trend pokrývat a zkrášlovat staré fraktály pomocí texturovaného neboli naneseného, předem vytvořeného dvojrozměrného obrázku na povrch vektoru tak, že dojem z výšky, při určitém i neurčitém sklonu viděných polí nebo placatých měst, ze kterých občas kouká vektorový mrakodrap, je celkem dobrý. Ze současných simulátorů například F15 III, z reedičního a vylepšeného simulátoru F15 od firmy MICROPROSE.

Tento a i několik předcházejících produktů však patří ke skupině her, které si průměrný hráč nemůže dovolit z důvodu příliš velkých požadavků na hardware.

TYPY SIMULÁTORŮ

Krátce si ukažme několik bodů, jak vypadá většina simulátorů na nynějším trhu :

a) co nejvěrohodnější, co se letových vlastností týče, z her třeba FALCON 3.0 s přídavným diskem MIG 29 nebo FLIGHT SIMULATOR V., který je v podstatě pro opravdové piloty.

b) letadlo sice má předpoklady ke skutečné akci, ale ovládání se rovná k holému nesmyslu např. velice jednoduchý start i přistání, celkový let s ohledem na spousty nepřátelských letounů k počtu střeliva viz. COMANCHE, kde okolo vás krouží stovky řízených i neřízených raket a neméně vrtulníků.

c) přiměřené ovládání letounu spolu s co nejrealistější výzbrojí i počtem nepřátel na čiré nebo zamračené či snad noční obloze. K těmto elementům je nutno přičíst ještě celkovou ideou celé hry tak, aby nedopadla stejně jako u jinak skvělého COMANCHE. Dále takovéto hry nejen dělíme podle období a druhů letounů, ale i podle grafiky, která je nutná, spolu se zvuky letu, k dodání té správné nálady.

Tak přichází nová generace simulačních programů. Rychlejší a kvalitnější počítače dokázaly to, že simulace může být skutečně reálná (FLIGHT SIMULATOR V5.0, ACES OF THE PACIFIC, FALCON V3.0) a grafika se od skutečnosti liší jen nepatrně (COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, STRIKE COMMANDER). Bohužel se výrobcům jen málokdy podaří tyto dva základní faktory dokonalosti skloubit dohromady, avšak i přesto nastává zlatý věk simulátorů. Některé firmy, jako třeba MICROPROSE, svoje starší produkty dokonce znovu v reedici vydávají, samozřejmě s vylepšenou grafikou a zvuky viz. F15 II, F15 III nebo úplná novinka firmy OCEAN TFX, který je vlastně pokračováním staré dobré F29 RETALIATOR a ve kterém staré vektory hýří svým zpracováním a množstvím spolu s výtečnou hudbu i při letu.

BUDOUCNOST

Nevím, co bych ještě mohl napsat, protože to, co při leteckých simulacích prožíváte, nelze popsat. Sami jistě dobře víte, jaké to je, když se ocitnete několik tisíců stop nad zemí a od smrti vás dělí jen rychlost vašich reflexů, inteligence a obrazovka monitoru. Samozřejmě jednou k nám do bytů řeka času naplaví virtuální realitu spolu s nejdokonalejšími simulacemi všech dob, které se budou rovnat skutečnému reálu. Jednoho dne se stane, že se probudíte do slunného jitra, osprchujete se

a s příjemným pocitem se uložíte do křesla a nasadíte si takovou trošičku zvláštní přilbu, která vás bude pojit se světem umělou výživou, přísunem kyslíku a optickými kabely s přísunem miliard dat do vašich očí a mozku, jenž se bude prohánět na bojovém stroji s plynem na maximum ve fiktivním světě plným letadel...

SKURUT

REACH FOR THE SKIES

COMANCHE-MAXIMUM OVERKILL (PC)
Vynikající, špičková a geniální 3D plastická krajina tvořená bitovými mapami, ve své kategorii zatím nepřekonaná.

DOG FLIGHT (PC, AMIGA)
Nezáživné poletování a setřelování různých letadel od Fockera Dr. I až po americkou F16 je nudné. Plnění misí je vysoce obtížné, takže je většinou ani neplníme. Hra by se dala přirovnat k neduchaplné arkádě.

F15 III (PC)
Dobrá vektorová grafika pod nánosem bohatých texturovaných polí tvoří celkem dobrý dojem z celé hry. Je to z dílů F15, F16, F19 a F117 nejlepší dílo od MICROPROSE.

STRIKE COMMANDER (PC)
Fraktálový simulátor s použitím texturovaných ploch a vektorů je od firmy ORIGIN. Skvělá grafika však potřebuje skvělý hardware.

ACES OVER EUROPE (PC)
Od firmy DYNAMIX je tu novinka, která používá staré vektory i v jiném bodovém rozlišení, než je průměr 320 x 200 bodů.

TFX (PC)
Super nejlepší využití čistých vektorů v tak hojném počtu, že nás celá hra od známé OCEAN vtáhne do role skutečného pilota. Já osobně si myslím, že takovouto kvalitu nebude mít dlouho žádný simulátor.

STRATEGIC SIMULATOR INC.:

UNLIMITED ADVENTURE

Editor na tvorbu vlastních her podle pravidel staré anglické hry Dungeon & Dragons.

Kdo z Vás by neznal firmu Strategic Simulator Inc. - SSI, která se proslavila svými simulátory jako například hrou GREAT NAVAL BATTLES a v poslední době i hrami typu adventure a dungeon. Horrorově laděná adventure VEIL OF DARKNESS, dungeony THE SUMMONING a DARK SUN byly naprogramovány v novém stylu pohledu, který nebyl dosud pro hry typu adventure a dungeon použit. Tento pohled umožňuje hráči sledovat jeho postavu či postavy z ptačí perspektivy s mírním bočním pohledem, který vytváří dokonalou 3D iluzi, jako je tomu například u her LAST NINJA I-III.

Zmíněná firma se především proslavila báječnou trilogii EYE OF THE BEHOLDER. Tato trojice her byla, i přes menší zpomalení dílu třetího, podle mého mínění snad nejzdařilejší přepis her typu Advanced Dungeons & Dragons co kdy svět spatřil.

Já sám jsem velikým obdivovatelem her typu AD&D, a proto vyhledávám každý nový dungeon, který je zrovna na trhu. Velice jsem se zaradoval, když jsem se poprvé doslechl o tom, že firma SSI připravuje pro své příznivce editor UNLIMITED ADVENTURE na tvorbu vlastních her podle pravidel staré anglické hry D&D (DUNGEON & DRAGONS). Normální český hráč se k těmto pravidlům dostane jen skrze dobrou znalost angličtiny, protože se zatím nenašel nikdo, kdo by tuto skvělou hru přeložil do našeho rodného jazyka. U nás se můžete setkat s hrou DRAČÍ DOUPĚ (DRD) z vydavatelství ALTAR. Princip hry DrD je sice podobný hrám AD&D, ale bojový systém a tvorba postavy se v mnohém liší. Takže, ti z vás, kteří nejsou právě přeborníky v angličtině, či jiném jazyce, ve kterém byla tyto pravidla vydána, si příliš v editoru "nezatvoří", ale kdo se bojí, nesmí do lesa a kdo nehraje, ten nevyhraje. Takže, jestliže si editor zakoupíte a budete v něm tvořit, pravidla se vám časem dostanou do krve.

Když se mi editor poprvé dostal do rukou, byl jsem nedočkavostí celý roztřesený, takže jsem hned roztrhal krabici a začal instalovat na hardisk. Nejvíce ze všeho mě však překvapilo, že celý editor UNLIMITED ADVENTURE zabírá na pevném disku jen pouhých 5 MB a tak jsem se třásl ještě více, takže jsem se musel hodně soustředit, abych se trefil na ENTER a mohl to "dílko" od mistrů SSI spustit. Konečně jsem se tuto klávesu nalezl a zazněla scénická hudba. Ze tmy se vynořilo několik výjevů a nápis FORGOTTEN REALMS - UNLIMITED ADVENTURE SSI. Po doznění hudby jsem spatřil první menu, kde jsem ihned zvolil ikonu s nápisem Play the game a těšil jsem se na hru vytvořenou firmou SSI v tomto editoru. Po stvoření svých postav jsem hru spustil a čekal, co se bude dít. V malém 3D okně v levém horním rohu se objevil obličej jakéhosi starce, který se mnou dlouho rozmlouval a nakonec mi zadal úkol. Pak stejně jak se zjevil tak i zmizel a já zůstal sám v neznámém městě... Po několika krocích jsem se ocitl mimo město, kde se na mou družinu přepadla horda obrů, rytířů a jiných netvorů... a tak skončila moje první hra.

Grafika vytvořeného dobrodružství mě příliš nenadchla a ba dokonce mě znechutila. Hru vidíte z vlastního pohledu jako je tomu např. u her EYE OF THE BEHOLDER, ale okno, ve kterém se celý děj odehrává, je malé, takže není skoro nic vidět. O boji ani nemluvě, protože je z jakého si 3D pohledu ve kterém jsou postavy vykresleny jako od žáka prví třídy základní školy s rozlišením, které připomíná spíše hry na grafické karty EGA. Grafika se s velikány typu EOB nebo Ishar zkrátka srovnávat nedá. V této hře jde totiž spíše o ideu, než o grafické zpracování. K animaci není co dodat - je hrozná, protože každá postava má pouze dvě fáze, takže nechodí a jen se posouvá a popřípadě máchá mečem. No, není se co divit, firma SSI přece nevydá dokonalý editor, ve kterém byl dělán EOB (EYE OF THE BEHOLDER) na pospas veřejnosti, aby si každý mohl udělat svého Beholdera. Tento krok by znamenal bankrot tohoto týmu. Ale stejně mohla SSI alespoň propracovat ten osudný 3D pohled. Hudba a zvuky jsou, jako jediné, na velmi dobré úrovni.

PC286, HD. MIN: 386DX, HD, VGA, SB. PRO: Jediný program svého druhu, hudba. PROTI: Špatná grafika a animace. 79%

Ovládání editoru je poměrně přehledné. Dobrodružství tvoříte z půdorysu, v němž umísťujete stěny a místa, kde se má něco odehrát. Máte na výběr asi z 20 událostí, ve kterých je dosti často složité udělat např. různé otázky nebo podmínky, za kterých se něco stane a asi také okolo 20 typů různých zdí, výklenků a dveří. Komu to nestačí, může použít pro zpestření děje množství obrázků a zvuků a komu nestačí ani toto, může si do editoru naimportovat svojí grafiku ve formátu LBM či PCX.

Je to asi jediný program svého druhu, i když se nesou zvěsti o dalších editorech (Wolfstein 3D, Make your Adventures).

Po dlouhé době jsem se k editoru UNLIMITED ADVENTURE vrátil a zjistil jsem, že i přes špatnou grafiku je to dobrá věc pro každého, koho láká dobrodružství, desetistěnné kostky a fantasy literatura. BEAST

VIOLET A ANDY:

VÍTÁME VÁS VE ŠPATNÉM VLIVU!

První herní pořad v TV NOVA ve spolupráci s EXCALIBURem.

TV NOVA začala vysílat nový Britský počítačový pořad "BAD INFLUENCE" (ŠPATNÝ VLIV)! Každé úterý něco po půl páté Vám budou představeny různé hry především na SEGU, NINTENDO, AMIGU a PC. Redaktoři pořadu "ŠPATNÝ VLIV!" hry vyzkoušejí a divákům pak řeknou, co si o nich myslí. Nezůstane jen při hrách. Natuknuta bude virtuální realita, morfing a další zajímavosti z počítačového života. V rychlosti budou postupně ukázány počítače jako je Amiga 1200, Atari Falcon atd. a kreslící programy, audiodigitizéry, joysticky atp. Bude také testována životnost baterií v přenosných hrách. Pořadem provází Violet Berlin a Andy Crane, tipy a triky má na svědomí zcela nepřekonatelný Nam Rood, reportáže provozuje Z Wright. Zkrátka takový pořad nám tu dlouho chyběl. Mezi slabiny patří kromě přemíry SEG a NINTEND jen časový posun mezi natočením seriálu a mezi jeho vysíláním - více než rok rozdílu znamená, že mnohé informace spíše oživí vzpomínky, než aby způsobily velký rozruch v naší CNS (Centrální nervová soustava). Na poslední chvíli před točením české verze jsme některé informace zaktualizovali a věnovali také pár cen pro výherce pravidelné soutěže, takže nezapomeňte každé úterý sledovat ŠPATNÝ VLIV, můžete se nejen poučit, ale i vyhrát! Odpovědi zasílejte zásadně do tří dnů na adresu: **Dopisové oddělení TV NOVA, Na Poříčí 12, Praha 1, 113 13. Heslo Špatný vliv!**

Abych nezapomněl, na konci pořadu běží taková informační bouře (Datablast), kterou si diváci v Británii nahrají na svá mnohohlavá videa a posléze video zastaví na místě, kde je zajímavá informace. Protože je datablast trochu neaktuální a třeba nemáte kvalitní video nebo neumíte anglicky, budeme v EXCALIBURu pravidelně otiskovat se svolením TV NOVA výběr nejzajímavějších informací a hlavně triků z datablastu i od nepřekonatelného Nama. Triky jsou bez "omáčky" a proto se nedivte, že nezaberou moc místa. Některé z nich však mohou být pro Vás velice cenné. Pokud máte dotazy k pořadu, pište na adresu redakce EXCALIBURu: P.O.Box 414, 111 21 Praha 1 a my se pokusíme na ně odpovědět v následujících číslech EXCALIBURU. -ml-

ANDY: Jako první bude testována JOE & MAC CAVEMAN NINJA ze SUPER NESu. Je to prehistorické akční dobrodružství. A opět se přenesme do televizního studia, kde Vám jakýsi chlapec řekne něco o této povedené hře.

CHLAPEC: Teď jsem na čísle šest a to je právě ve zmrzlé komoře. Právě jsem sebral pár kamenů, jsou to různé zbraně, je to moc zábavná hra. Grafika je měkká a malebná, zvukové efekty jsou skvělé, zvlášť na téhle úrovni, kde to zní jako byste opravdu byli v jeskyni.

CHLAPEC: Právě jsem zasáhl dva "Neandrtálce" svými kameny a teď si běžím pro zvláštní bonus - tedy body k dobru, který hodně pomáhá. Všechny základny na téhle úrovni jsou kluzké, což vypadá jako v skutečnosti. Hudba je na každé úrovni jiná a to hru zlepšuje, je to opravdu přitažlivé a taky to hned chytne. Jak postupujete stává se hra stále těžší. Jsou tu jiní dinosauři, spousta různých padouchů a tak se nebudete nudit. A taky je na tom dobré, že to má možnost hry ve dvou, třeba s kamarádem.

CHLAPEC: Jedna z nejlepších věcí jsou tyhle fórky na konci jednotlivých úrovní. Je to zábava hrát tuhle hru a asi bych si ji koupil. Těším se, až ji uvidím na Gejm boji.

EMMA: Líbí se mi ten nápad s jeskynními lidmi a ptáci jsou nádherní.

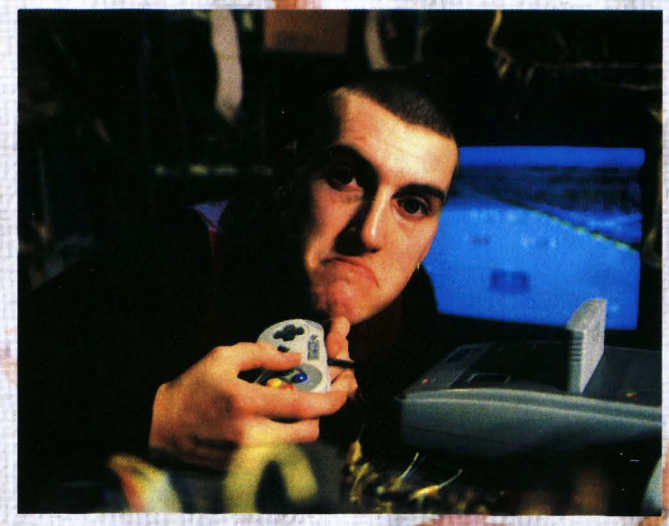
LEKESH: Je to úplně jednoduchá hra, ale opravdu skvělá. Grafika a zvuky jsou bezva.

ANDY: Takže závěrečné score pro Joe a Maca. Chlapci jim dali čtyři body z pěti a děvčata dala také čtyři body z pěti.

xxxxxxxxxxxxxx

NAM: Tak nazdar, skalní fandové. Zas je tu Nem Růd u zadních dveří s dalšími typy a radami. Opakujte teď po mě ADE NAI WRA LKA, nahlas, ADE NAI WRA LKA a teď se podívejte z okna, prší? Ne, samozřejmě že ne, protože ADE NAI WRA LKA je fígl pro bezva hru na Mega drive, která se jmenuje Splutterhouse II (Hádavý dům dva). Na začátku hry můžete zadat hesla pro skok do další úrovně, takže nikomu to neříkejte, ADE NAI WRA LKA vás šoupne na úroveň šest. Tenhle kód vás dostane na úroveň sedm a tenhle kód vás dostane na úroveň osm. Tak to je ADE NAI WRA LKA.

Každé úterý od 16.30 hod. na TV NOVA.



NAM: Ahoj skalní fandové. Tady je Nam Rood. Jestli kódy existují, určitě jsem je rozluštil a vy jistě ne.
VIOLET: Rozkošné! Tomu Nemu Rúdovi nemůžete věřit nic, jenom když jde o triky a tipy...

DATABLAST 1-4

Česká verze datablastu ze Špatného vlivu 1-4.

SONIC. Až se objeví na obrazovce a zakývá prstem, stiskněte nahoru, dolů, doleva, doprava, potom krátce á společně se startem, a na obrazovce se objeví všechny úrovně, takže si budete moct vybrat právě tu, která se vám hodí.

LEVEL CODE. Běžte si pro pero a papír a zapište si to, slovo týdne je level code - kód úrovně. No vlastně jsou to dvě slova, ale to nevadí. Je to způsob, jak se dostat na další úroveň, když jste při hře jednu dokončili. Tak třeba, tohle je hra Dr. Franken na GAME BOYe. Na začátku hry si můžete vybrat kód úrovně. Samozřejmě, jsou jen dva způsoby, jak kódy zjistíte. Po každé úrovni se objeví na obrazovce, nebo můžete okopírovat tohle a začnete na úrovni čtyři, dobré, co?

AMIGA

ZOOL na Amigu se dá takhle podfouknout. Když se hra čte, objeví se úvodní obrazovka. Zapište "GOLDFISH". Obraz začne blikat, což je tím, že jste prostě v podvodném módu. Jesliže obrazovka neblikne, zkuste to znovu. Klávesy F1 až F6 vám dovolí vybrat svět, který chcete. Ve hře můžete stisknout F1 na skok do dalšího levelu a F2 do dalších dimenzí. Existují ještě jiné fígle na jiných klávesách, ale ty si budete muset najít sami.

AGONY. Na obrazovce s nápisem napište FANTASY - potom F1 meč, F2 20000 points a F3 pro další život.

TRODDIERS. level 22 - TREASURES, level 23 - STOREROOM, level 24 - UPANDDOWN, level 25 - TECHNO, level 26 - ONEONEONE, level 27 - SIXROOMS, level 28 - THE TOWER, level 29 - GOFORHEART, level 30 - NEWTHING, level 31 - BOULERO, level 32 - CRUELWORLD, level 33 - CRUELCUBES, level 34 - SLIPNSLIDE, level 35 - KEVX!

Master System

TEDDY BOYS. Jestli se vám zdá být hra příliš těžká, stačí, když na úvodví odrazovce stisknete postupně NAHORU, DOLU, DOLEVA a DOPRAVA.

WONDERBOY II. Najděte Dragon's Den (doupě) a zrosoluj ho. Dále do kódu napište WESTONE, otočte se a jděte nahoru do věže. Skočte dolu před doupě, stiskněte NAHORU. Vstupte do dveří a jste na konci v Dragon's Den.

MEGA DRIVE

SPLATTERHOUSE II - kódy. Level 6 - ADE NAI WRA LKA, level 7 - EFH XOE IAL LDL, level 8 - EDK VEI IAL LDL

BACK TO THE FUTURE III
V průběhu hry stiskněte START jako pauzu a držte tlačítko A a postupně mačkejte NAHORU, DOLU, DOLEVA a DOPRAVA a čeká Vás výběr levelu.

NES

BATMAN - level kódy
Stage 4-2 - KHCN, Stage 5-1 - QGVN, Stage 5-2 - WBZT, Stage 6-1 - FFHG, Stage 6-2 - CKQG, Stage 7-1 - GPZT, Codes N - FORCE

BAD DYDES. Jestli chcete mít navíc 64 životy, tak se držte těchto rad. Stiskněte na druhém ovladači B, A, DOLU, NAHORU, DOLU, NAHORU a START na prvním.

SUPER NES

ADDAMS FAMILY. Old tree - &1KRD, Pictore Gallery - &91ZC, Stove - &?/8W, Deep Freeze - ??9GD, Games Room - V?9&B, Conservatory - B?J6H, Crypt - BLR66

STREETFIGHTER II. Když se začne objevovat první obrazovka, stiskněte DOLU, DORRAVA, NAHORU, DOLEVA, Y, B a X. Když se začne "ztrácet" hudba, stiskněte A. Nyní si můžete vybrat Kena jako prvního a druhého hráče.

GAMEBOY

TETRIS. Z hlavního menu vyberte hru A, v další obrazovce si vyberte level držte DOLU, tlačítko A a potom stiskněte START.

ADVENTURE ISLAND. Chcete skákat do jednotlivých levelů? Jakmile se objeví titulní obrazovka, stiskněte NAHORU, DOLU, NAHORU, DOLU, DOPRAVA, DOLEVA, DOPRAVA, DOLEVA, A, B, A, B. Pak LCD.

GAME GEAR

OUTRUN FUN. VYZKOUŠEJTE NA ALPSKÉ SEKCI! Když se objeví nápis SEGA, stiskněte 1, 2 a diagonálně DOLU. Pak vyberte normal hru, nebo proti počítači a nakonec hudbu. Až budete u checkpointu (CP) zatáčejte DOLEVA / DOPRAVA. Jakmile se objeví zpráva v CP začněte brzdit a poté jeďte pomalu. Když se zpráva začne pohybovat, zastavte u plakátu a vyberte přesně dvě sekundy.

PŘEKLAD A ÚPRAVA: BEAST

Odpověď na soutěžní otázku TV pořadu ŠPATNÝ VLIV napište na korespondenční lístek nebo dopis a pošlete to do tří dnů na adresu: Dopisové oddělení TV NOVA, Na Poříčí 12, Praha 1 113 13. Heslo ŠPATNÝ VLIV!

TIPY-TRIKY-ČÍTY

AMIGA DESERT STRIKE

Po vložení kódu BQQQAEZ místo hesla mise bude váš Appache nesestřelitelný a střeliva máte stále dost. Když se munice nenabije, zkuste si přepnout na mapu a zpět. Kódy do misí se změní na:
mise 2 Scud Buster TQJJLOA
mise 3 Embassy city ELOAJLD
mise 4 Nuclear storm WTEFVJY

CHAOS ENGINE

Vstupní kódy do světů s maximem životů a energie:
Svět 2 BZPBKC81FH81
Svět 3 D5FBKRW1FH75
Svět 4 SDTBK4J2G3GW

DOJO DAN

Během hry napište WOOLANKIDKICKSBUTT. Nyní vám stlačení S přidá štít, F8 přenese karatistu na konec levelu a F9 na konec sekce.

ISHAR II

Při aoučasném stisku CTRL-ALT-V, se ti doplní energie.

WAR IN THE GULF

Podepiš se jako LET ME CHEAT! a na mapě budou vidět všechny detaily nepřítele.

FLASHBACK

Easy Normal Hard
1.BACK 1.PLAY 1.CLOP
2.LOUP 2.TOIT 2.CARA
3.GOOD 3.ZAPP 3.CALE
4.SPIZ 4.LYNX 4.FONT
5.BIOS 5.SCSI 5.HASH
6.HALL 6.GARY 6.FIBO
7.PONT 7.TIPS

SYNDICATE

Chceš mít do začátku nějaké peníze? Zvol jméno teamu ROB A BANK a máš 1,000.000 creditů. Jestliže ti to nestačí, pak se podepiš jako COPER TEAM a budeš mít nejlepší zbraně a 1,000.000 creditů.

ALIEN BREED II

Zde jsou kódy do všech levelů.
Level 2 - 353828
Level 3 - 108383
Level 4 - 370101
Level 5 - 982822
Level 6 - 847464
Level 7 - 737373
Level 8 - 928112
Level 9 - 287364
Level 10 - 193831
Level 11 - 090921
Level 12 - 309383
Level 13 - 101221
Level 14 - 103992
Level 15 - 998112
Level 16 - 125332
Level 17 - 091233

ADRESY PRO FREEZER

SPACE ACE 2

Na místě 000127 je počítadlo životů.

GREMLINS 2

Životy pro tuto hru jsou na adrese 014ABA.

PREMIERE

Energie je na C114F9, počet životů C114FB, munice C114FF, čas C114FF.

BOBS BAD DAY

vstupní kódy
005: YBFBCYQD
010: XCKCDXPE
015: WDPDEWOF
020: VDPEFWNG
025: TCKFGXQH
030: SEAGGVPH
035: RCKHHXOI
040: QEAIIVNJ
045: ODPJJWQK
050: NDPKKWPL
055: MEALLVOM
060: LFFMLUMN
065: JBFNMYQN
070: IDPONWPO
075: HDPPOWOP
080: GFFQPUNQ
085: EDPRQWQR
090: DEASQVPR
095: CFFTRUOS
100: BEAUSVNT

RIP

P.P.HAMMER (C64)

Kódy pro jednotlivé levely:
1. SARDINEN
2. GARDINEN
3. COUSIEN
4. SCHIENEN
5. BIENEN
6. MIENEN
7. SCHMIDT
8. MUELLER
9. MEIER
10.HINZ
11.KUNZ
12.SCHULZ
13.SCHNEIDA
14.ALLE
15.MEINE
16.ENTCHEN
17.SCHWIMMN
18.AUFM
19.SEE
20.GOODBYE
21.AND
22.THANKS
23.FOR
24.THE
25.FISH
26.FOURTY
27.TWO
28.DA
29.ANSWER
30.MIT
31.FUENF
32.MARK
33.SIND
34.SIE
35.DABEI
36.AEGYPTEN
37.BESCHEID
38.SAMSON
+ PFUSCHER...
budeš mít 99 životů.

PRIVATEER

SYSTEM PLANETA TYP
119CE - -
17-AR - -
41-GS - -
44-P-IM - -
Aldebaran Matahari Pleas.
Auriga Beaconsfield Refin.
Auriga Elysia Agric.
Blockade Point Alpha - -
Blockade Point Charlie - -
Blockade Point Tango - -
Capella - Pirat.
Castor Romulus Mining
CM-N-1054 - -
CMF-A - -
Crab 1Z - -
Death - -
DN-N1912 N1912-1 Pleas.
Famine - -
Freya - -
Hind_s Variable N. Meadow Refin.
Hind_s Variable N. Oresville Agric.
Hyades Charon Mining
J900 - -
Junction Burton Agric.
Junction Speke Pleas.
Junction Victoria Agric.
KM252 - Pirat.
Lisacc Lisacc Mining
Mah_Rahn - Kilrat.
Manchester Thisbury Refin.
Manchester Wickerton Refin.
Metstar - -
Midgard Heimdel Agric.
ND-57 New Reno Pleas.
New Caledonia Edinburgh Refin.
New Caledonia Glasgow Refin.
Newcastle Liverpool Refin.
New Constantinopol Edam Agric.
New Constantinopol New Constant. Base
New Detroit New Detroit Base
Nexus Macabee Mining
Nitir Nitir Agric.
Oxford Oxford Base
Padre Magdaline Pleas.
Palan Basra Refin.
Palan Palan Agric.
Pender_s Star - -
Pentoville - Pirat.
Perry Anapolis Refin.
Perry, Perry Naval Base, Base
Pestilence - -
Pollux Remus Refin.
Prosepe Savatov Mining
Pyrenees Basque Mining
Pyrenees New Iberia Agric.
Ragnarok Mjolnar Agric.
Raxis Gracchus Refin.
Raxis Trinsic Agric.
Regallis Kronecker Mining
Rikel Siva Agric.
Rikel Vishnu Mining
Rygannon Rygannon Mining
Saxtogue Olympus Pleas.
Shangri-La Erewhon Pleas.
Sherwood - Pirat.
Sumn Kapta - Kilrat.
Surtur Surtur Agric.
Telar - Pirat.
Tingerhoff Bodensee Agric.
Tingerhoff Munchen Refin.
Tr_Pakh - Kilrat.
Troy Achilles Mining
Troy Hector Mining
Troy Helen Agric.
Valhalla Valkyrie Mining
Varnus Rilke Refin.
War - -
XXN-1927 Jalson Pleas.
XXN-1927 Joplin Refin.
Xytani - -

POPRVÉ V EXCALIBURU:

ZPRAVODAJ HLÁSÍ:

Každý z Vás se může stát naším EXCALIBUR ZPRAVODAJEM tím, že zašle zajímavou zprávu do naší nové rubriky.

RESETKÁNÍ ZIMA 93

V sobotu 18. prosince 1993 se v Brně konalo již tuším sedmé pokračování setkání Amigistů za širokého okolí. Asi se divíte, co je to za divný název, to Resetkání. Je to snadné - je to prolnutí slov Reset a Setkání. Reset byl totiž amigistický časopis, kterého vyšlo několik čísel, aby posléze zkrachoval. V době jeho existence vzniklo toto Amiga - party a název zůstal dodnes. Resetkání se koná třikrát do roka - na jaře, na podzim a před vánocema. Navštěvuje ho stovky lidí, naštěstí toto zimní bylo ve dvou sálech, takže jsme se nemuseli mačkat jako minule. Stále více se prosazuje česká tvorba jak v oblasti dem, programů, tak i her. Pořadatelé měli s organizací plno práce, ale přesto ještě stihli udělat soutěž o nejlepší hudbu a obrázek. Nezbývá, než popřát bezproblémová pokračování těchto akcí a vzkázat PC-čkářům, aby se o něco podobného také pokusili. -RIP-

GAME CENTRUM

Poslední informace o ojedinělém projektu GAME CENTRUM se objevila v 19 čísle Excaliburu. Nyní vyvstává nový problém - tento jedinečný projekt je ohrožen a GAME CENTRUM volá po programátorech.

Vážení a milí, pokud Vás zajímají RPG hry a adventury, pokud umíte programovat v C a jste schopni používat assembler a v neposlední řadě jste přístupní skupinové práci, naskytá se Vám jedinečná možnost, jak těchto svých schopností využít. V zásadě se jedná o dlouhodobější práci, která bude patřičně honorovaná. Zvýhodněni budou pravděpodobně ti z Vás, kteří vlastní Amigu 1200. V opačném případě se však nejedná o kardinální problém, neboť schůzky všech programátorů a všech účastníků tohoto projektu se budou se železnou pravidelností opakovat týden co týden, a to pravděpodobně v pondělí ve večerních hodinách v prostorách firmy A-B-Comp a.s.

Na setkání s Vámi a na jakýkoliv kontakt v Vaší strany netrpělivě čekáme. Další informace a kontakty získáte na tel. čísle 377701-2, 377780-1 u Ing. Karla Hibaly.

KLUBY, HLASTE SE!

Rádi otiskneme jakékoli seriózní informace o činnosti počítačových klubů, o termínech a místech schůzek atp. -ml-

AMIGA

Nevhodný dárek - Amiga 1200 - 2MB RAM, myš, 5 orig. disket s progr., 1 rok záruka. Prodám za 12000 Kč. Petr Šťastný, Na Stráni 1567, 250 88 Čelákovice.

AMIGA PLUS
Magazín distribuovaný na 3,5" disketách. Je určen výlučně uživatelům počítačů Comodore AMIGA. Objedn. čísla 1/94 (cena 86 Kč) na adrese V. Čejka, Box 11, 1401 16 Praha 416.

Prodám pro Amigu soft. Deluxe Paint III (1900 Kč), PC - Handler (860 Kč), Tetra Copy (460 Kč, stereo sampler (680 Kč), Wings, Sports Basketball (á 180 Kč), Catacomb, Super Ski (á 120 Kč), Games Packs 2, 3, 4, 9, 11 (1 kolekce 4 hry) př. Tanks, Diplomacy, TischTennis...(Packs á 130 Kč). J.Čejka, U Havlíčkových sadů 7, 120 00 Praha 2.

VOCHOZKA TRADING NABÍZÍ:
C.A.G. - editor na tvorbu adventure her (195,-)
Video backup system verify (1689,-)
a tyto české adventury:
Asterix and Obelix (129,-).
NOVINKA!
Drsná cesta - česká adventura od firmy M.K.C.S. (198,-)
Ke všem zásilkám se připočítává poštovné a balné. Adresa: Vochozka Trading, Dukelská 373, Polička, 572 01, tel.0463/22373.

A500, 1MB, TV modul., joystick, myš, disbox, hry, podložka, cena: 10000 Kč. Paulů, Samšina 62, 507 41, okr. Jičín.

Nabízím spolupráci v oblasti výměny dem a ostatního volně šiřitelného software na počítače řady Amiga. Případná koupě či prodej možná. Seznam zašlu obratem, nejlépe výměnou za Váš. Jan Vorberger, Ječmínkova 10, 796 01, Prostějov, tel.0508/21234.

** VIDEO BACKUP SYSTEM VERIFY **
Zálohuje AMIGA diskety na videokazetu. Koupeno za 1689 Kč. Já ho prodám za 1000 Kč. Tel.0324/2063.

Prodám A600, 1MB, TV mod, myš, nová 7800 Kč, tel.0166/22986 - Martin.

PC

Největší výběr SUPER PC her 90 - 93, většina z Excaliburů 10 - 21, D and D, simulators, action, strategy, adventure, logical, over 1GB !!! Veselý, Sluneční 6, Šumperk 787 01.

Nabízíme Vám počít. sestavy a komponenty dle Vašich požadavků. Z ceníku: zvuk. karty sound power 2.0 od 1750.-, diskety 5,25" HD od 11,00 Kč, CD mechaniky, hard disky a další. Ceník zašleme na požádání. TMT, P.O.BOX 6, Brno 616 00, tel.05/41223682.

Zv. kartu Soundgalaxy BX + software, sblaster kompat., 2 repro, joystick za 2000 Kč. Tel.0326/23155.

Prodám Soundblaster 2.0 nový nerozbalený za 2440 Kč. J. Beneš, Písečná 5069, 430 05 Chomutov.

Počítačové hry, DTP, antity a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog. disketa za 49 dobírkou. Legálně za nízkou cenu! Mikro HARSOF, 5.května 30, 403 32 Povrly.

Prodám 1MB RAM na PC a originál disky CD-ROM i s manuálem, na kterém je encyklopedie zvířat. Tel.4713846 (záznam.).

Vyměním, prodám nej. PC hry, např. Jurský park, Crondor, EOB 3, Dune 2. Seznam za 3 známky, cena 14 Kč za 1.44MB disketu. Tomáš Katolický, Alšova 17, 591 01 Žďár nad. Sáz.7.

Cenově dostupný software pro PC. Nejnovější shareware hry od fy Apogee i jiných. Vedle her další volně šiřitelné programy ze všech oblastí pro DOS i Windows. Velmi příznivé ceny! Tištěná nabídka zdarma, katalogová disketa za 21 Kč (51/4) nebo 30 Kč (31/2) ve známkách na adrese: Miroslav Dryák, Čapkova 933, 742 21 Kopřivnice. Neváhejte! Ozvěte se!

SINCLAIR

Koupím hry z Excaliburů na DIDAKTIK KOMPAKT (+kompaktibilní).!!! POZOR!!! Pouze originály s manuály! Pište: Tomáš Horák, Uhřice 125, 679 38 Cetkovice. Ozvěte se.

Prodám ZX Spactrum+ s příslušenstvím a DJ D40. Tel.:0642/201145

Prodám na Didaktik M kazety s hrami (1ks 65-100 Kč). Seznam zašlu zdarma. Zn. "končím". Ferbar Otto, Revoluční 1148, Velké Bílovice, 691 02.

Prodám Didaktik M+SP210T/kazeto-pásková paměť s tiskárnou BT100/ + propojovací kabely + joystick + 35 kazet her a programů. Cena 4.000 Kč. Tel.0338/86291-večer po 19h.

ATARI ST

Prodám Atari 1040STFM + myš + joystick, barev. stereo monitor, 2x disk box, 170 nahraných disket, literatura, cena 20000 Kč, tel.06992/4578.

EMPTY HEAD PRESENTS NARSIL NO 2
Nové číslo jedinečného diskového časopisu pro ATARI ST je na světě. Rady do her: Titus the Fox, Push Over, Starglider II. Něco o Jurském parku, popis HW registrů STF. Manuál k programu Spectrum 512, demoverze hry B-17 Flyng Fortress a spousta dalších článků doplněných skvělou hudbou+ grafikou z her. Máte zájem? Pak pište na adresu: Karel Rous ml., Fišova 22, Brno, 602 00, nebo telefonujte: 05/571682. Objednávejte prosím pouze těmito způsoby: beď zašlete na naší adresu 45 Kč, jestliže si přejete Narsil s diskem, nebo 28 Kč, když pošlete disk svůj. V tomto případě musíte zaslat peníze dopředu. Jedno číslo si však můžete objednat i na dobírku, pak Vás ale přijde na 80 Kč. Takže chcete-li si užít hodně zábavy, ale taky se něco dozvědět o světě ST, pak je Vaší jedinou cestou Narsil.

C - 64

Prodám C-64 + disk. drive 1541 + 100 her, 50 disket + programy + Box + joy. za 5700 Kč. M.Štorek, Dvořákova 1640, Choceň 565 01.

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem geos (64 disků, čeština) - ardan, 276 01 Mělník 2889, tel: 0206/670759.

C64 nej. disk. hry 92, 93. Seznam = 3 Kč známka. Cena = 4 Kč/str. Fencl, Jindřišská 311, Novosedlice 417 31. Stále.

Prod. C128 + disk. jd. + diskbox + 70 disků/hry/ + joy. atd. = jen 5990 Kč. Tel. 0632/92157, Huštěnovice 318, 687 03.

Prodám C64 - II + drive 1541 - II + dataset + joystick + FCIII + 210 disket nových her a programů ve třech boxech. 100% stav. Cena 8.000.-Kč. Tel.0338/86291 - večer po 19 hod.

ATARI XL

Najnovšie super hry 90-93 aj na disk a OMEG, kúpim, vymením, nahrám. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo Roba, Poste restante, Pošta 1, Košice, 040 01, SLOVENSKO.

Výhodně prodám ATARI 800 XE. Tel. 0432/92535.

Prodám 65 nejlepších textovek na kazetě L-90. Ind. Johns 2, Rambo 3, Lazzy Larry, F.Trenér a další za 130 Kč a 43 nejlepších sportovních her na kazetě C-60. Fotbal, hokej, cyklistika, šachy, baset, karate a další za 110 Kč. Tel-02/7915389.

OSTATNÍ

Zapisovač XY4140 vč. programu a manuálu pro počítače ZX-Sp, Did, Atari XL/XE, C64, PC za 1.498 Kč dodá DatArt, J.Chmel, 02/6849075.

Prodám tiskárnu STAR LC - 200. Málo používanou s příslušenstvím. Cena 7500,-Kč. Tomáš Obzina, Černilova 488, psč: 503 43, tel.049/41693.

JAK SI DÁT INZERÁT?

Inzerát napiš na čtvereč. papír.	20 Kč
1řádek=max.32 znaků. Počet řádek	40 Kč
neomezen. Pak sečti počet řádek,	60 Kč
vynásob částkou 20Kč.Výsledek je	80 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	100 Kč
ženku typu C, zaplať na adresu	120 Kč
PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	140 Kč
Ústřižek a inzerát pošli tamtéž.	160 Kč

EXCALIBUR PROSÍ:

INFORMACE, INFORMACE...

Vylosovaný čtenář obdrží joystick!

Ani slavný robot Číslo 5 (výrobce NOVA - zabít - mrtvý - NÉÉÉ!) se neobešel bez informací. Chceme na Vás to nejlepší - potřebujeme však informace. Vyplňte, prosím, tuto anketu tak, že zaškrtnete ty odpovědi, které vám vyhovují. Informace urychleně pošlete na adresu PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1. Díky za informace - EXCALIBUR žije!

OBSAH EXCALIBURU

01/ Amiga 500, 500+, 600 atp.
02/ Amiga 1200 HD
03/ PC
04/ PC CD-ROM
05/ Atari ST
06/ Sinclair/Didaktik
07/ C-64
08/ Atari XL/XE
09/ Commodore CD-32
10/ Sega Master System
11/ Sega Mega Drive
12/ Nintendo NES
13/ Nintendo Super NES
14/ Super Engine II
15/ jiný:
16/ dlouhé recenze
17/ krátké recenze
18/ podrobné návody
19/ stručné návody

GRAFICKÁ ÚPRAVA

20/ bílé pozadí
21/ jednoduché barevné pozadí
22/ náročné barevné pozadí
23/ velikost písmen jako u Ex21
24/ velikost písmen jako u Ex22
25/ méně obrázků a více textu
26/ více obrázků a méně textu
27/ grafickou úpravu podobnou Ex22
28/ jinou grafickou úpravu (přikládám náčrtky)

CENA A PERIODICITA

29/ 29 Kč, min. 32 stran, čtrnáctideník
30/ 39 Kč, 48 stran + obálka, měsíčník
30/ s obálkou - vyšší cena
39/ bez obálky - nižší cena
40/ navrhněte (ale reálně!):

DISTRIBUCE

41/ zlepšit dostupnost
42/ prodej tak, jak je nyní

PŘEDPLATNÉ

43/ zasílat jako nyní
44/ zasílat dříve než nyní
45/ zasílat v papírovém obalu
46/ zasílat v průsvitném obalu
47/ zasílat bez obalu
48/ EXCALIBUR klub - nápady a připomínky:

PŘIPOMÍNKY

49/ připomínky k obsahu, struktuře atp. - použijte papír...

další kolo čtenářské soutěže
1. cena zařízení v ceně multimediálního zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

VÁŽENÍ ČTENÁŘI!

Zjistili jsme, že minulé kolo nebylo poslední! Proto pokračujeme! Odpovědi nadále zasílejte na adresu EXCALIBURu. Na konci soutěže se dočkáte vylosování, jehož vítěz si odnese zařízení v ceně multimediální AMIGY CDTV od sponzora této soutěže, pražské firmy A-B-Comp. a.s. Seznamy výherců uvedeme v dalších číslech. A otázky? Zase tak lehké...

1. **Napište, které stránky tohoto EXCALIBURu na Vás zapůsobily nejlépe.**
2. **Napište, co se Vám nelíbilo na tomto EXCALIBURu.**
3. **Citujte první větu třetího dílu seriálu Špatný vliv!**

Vydavatel EXCALIBURu a

zde stříhejte nůžkama...

ZARUČENÉ INFORMACE ZE ZAHRANIČÍ:

JSTE LEGÁLNÍ?

Už jste se někdy zamysleli nad tím, co s Vámi bude, když u Vás policie najde pirátské kopie her nebo užitkových programů?

Povím vám, co se doopravdy stalo v jedné nejmenované zemi (Česká republika to nebyla!) o loňských prázdninách, což není zase tak dávno.

1. července mnoho computerových maniaků z této nejmenované země přestalo s modemováním, protože měli strach z nově přijatého zákona o zneužívání telefonních karet, telefonních hovorů atd.

V neděli 4.7.1993 dva chlapíci, v počítačových sítích známí pod přezdívkami CASE a WC, použili stejnou kartu (falešnou, cheatovanou) při modemovém spojení se svými partnery v cizině. Mnoho jejich přátel je varovalo, že je může chytit policie, ale oni jejich rad nedbali. A tak si CASE 5.7., když v poledne zazvonil zvonek, myslel, že to je jeho dívka, která mu nese dárek (měl totiž ten den narozeniny!). Jaké bylo jeho překvapení, když před dveřmi místo jeho milé čekali čtyři muži, z nichž jeden mu ukazoval povolení k domovní prohlídce a ptal se ho na jeho počítačové vybavení. Nakonec mu vzali všechny počítače, telefon, modemy, mnoho popsaného papíru a jiné "zajímavé" věci (jako fotografie jeho počítačových přátel).

Pro přítele CASE hrála jedna dobrá věc. Totiž ta, že se mu den předtím zhroutil harddisk a tak na něm skoro nic neměl. Také většinu disket si od něho vypůjčili jeho přátelé. Ale přesto byl CASE obviněn za šíření PC-softu a za používání nepravých telefonních karet (tzv. hacking). Po čtyřech hodinách, strávených na policejní stanici, mohl jít domů se vším svým počítačovým vybavením. Ale příští den se musel opět na policejní stanici vrátit a tam zaplatit pokutu 2.000 dolarů (v přepočtu), a ještě k tomu musel určitý čas provádět "dobrovolné" práce jako je čištění toalet apod.

Ale WC měl větší problémy s policií, protože u něho našli mnoho ilegálně získaného software a důvěrných informací, jako jsou čísla největších boardů v Evropě. Byl zadržen na jednu noc a nyní čeká na soud. Předpokládá, že dostane jeden rok (!!!) a bude muset zaplatit velikou sumu peněz.

Takže se, prosím vás, zamyslete nad cestou, kterou k vám proudí veškerý software. Byla by to docela velká legrace, kdyby většina uživatelů PC šla bručet!!!

WILY

EXCALIBUR ZATÍM STÁLE ZA 29 Kč

Využijte naší nabídky předplatit si EXCALIBUR za pouhých 29 Kč a ušetřete tak 10 Kč za každé číslo! Prodejní cena EXCALIBURu je nyní 39 Kč, ale pro nové předplatitele zatím platí stará cena 29 Kč. Předplaťe si EXCALIBUR proto již dnes, stačí, když vynásobíte počet čísel jejich cenou. Složenkou si můžete předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: **„Ex 23 - 34 = 12 x 29 = 348 Kč."**

Starší čísla

Starší čísla se předplácí složenkou na adresu firmy PCP.
Čísla 18-21 dodáváme za 29 Kč.
Číslo 22 dodáváme za 39 Kč.
Čísla 11-17 za celkovou cenu 98 Kč!!!

Jaká čísla máme na skladě?
EXCALIBUR 11 až 21
AMIGA MAGAZIN 3, 4, 5, 6 (1 kus 14 Kč)

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku. Pro ČR vyřizuje předplatné též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

Slovensko

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

INFORMACE PRO PŘEDPLATITELE

Protože nám záleží na Vaší spokojenosti s kvalitou a rychlostí zasílání předplacených čísel, zasíláme Vám pro kontrolu současně s tímto Excaliburem výpis z naší databáze předplatitelů. V případě nesrovnalostí nás volejte na tel. 02 / 66710268 linka 14 v době od 08.^{30} do 15.^{00} hod. nebo pište na adresu vydavatele. Sdělte nám, co chcete místo vyprodaných čísel. Pokud chcete být členy EXCALIBUR KLUBu pro rok 1994, stačí splnit jedinou podmínku: mít předplacený EXCALIBUR do konce roku 1994, tj. do 32. čísla včetně. Pokud ještě nemáte předplacen EXCALIBUR do konce roku 1994 a chcete využívat výhod našeho klubu, zašlete zbytek předplatného na rok 1994 co nejdříve. Předplatné jednoho čísla stojí zatím stále 29 Kč (prodejní cena je 39 Kč). Děkujeme za projevenou důvěru.

PŘEDPLAŤ SI MNE U PCP!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Staneš se členem EXCALIBUR klubu se všemi výhodami, které klub přináší (viz minulý EXCALIBUR).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur.
3. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur**.
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur**. (Každý stý předplatitel!)
5. **Na každém čísle ušetříš 10 Kč!!!**

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta:
   PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. **Čitelně** vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

KDE KOUPÍTE EXCALIBURY?

Praha 1
KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Nekázanka 6
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť

Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98

Praha 3 -10
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10
ATLANTIDA, Branická 46, P-3

Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň

Jižní Čechy
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor

Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most
KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.

Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H. Králové

Jižní Morava
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

Severní Morava
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.

Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

všude možně...
PNS, stánkaři, kameloti a další

PRO OBCHODNÍKY: **PC info**, P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783. **JRC**, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 247,- Kč

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.
Dva spínače na střelbu.
Cena 379,- Kč.

SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepším provedení. V moderním acrylovém obalu
Cena 610,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 380 ,-Kč.

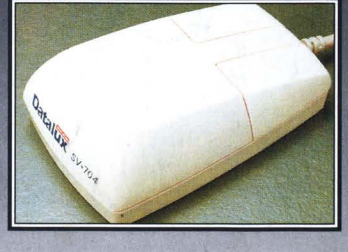
Joyplus

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.